VIOLA SPOLIN

CREATOAREA JOCURILOR DE TEATRU

IMPROVIZAŢIE PENTRU TEATRU

MANUAL DE TEHNICI PEDAGOGICE ŞI REGIZORALE

UNATC PRESS BUCUREŞTI 2008

Traducere: Mihaela Balan-Beţiu

4 MAR. Î009

Cea mai importantă descoperire a Violei Spolin este, după opinia mea, noul raport dintre pedagog şi elev - deoarece de aici decurg toate momentele-cheie din lungul drum propedeutic comun - eliminarea relaţiilor specifice învăţământului medieval şi celui burghez şi instituirea noului climat profund realist, sprijinindu-se pe principiul „realitatea primează, idealitatea este recesivă" (conceptul filosofului Mircea Florian). Lumea exerciţiilor este în primul rând materială. Scoaterea criteriilor de apreciere şi notare, deci a principiului concurenţei, şi introducerea în noua practică pedagogică a principiului conlucrării, al colaborării.

Viziunea generală a Violei Spolin dezvăluie erorile pedagogiei heirupismului de tip „muştruluială şi sforţare" până iese „ceva".

prof. asoc. **Ion COJAR**

într-o vreme în care „ludicitatea" şi „teatralitatea" se manifestă contaminant, epidemic, proliferând în lume şi în teatru manifestări stereotipizante şi alarmant dezumanizatoare, apariţia unei cărţi fundamentale precum „Improvizaţie pentru teatru" a Violei Spolin constituie un eveniment important, ale cărui urmări benefice, terapeutice şi profilactice se vor resimţi desigur la toate nivelurile educaţiei prin şi pentru teatru.

După patruzeci de ani de neîntreruptă strădanie pe terenul pedagogiei artei actorului, consider metoda Violei Spolin unică prin universalitate, coerenţă, completitudine şi imediată aplicabilitate, o adevărată „cale regală" în educaţia prin joc teatral şi singura posibilitate autentică de introducere în „tainele" travaliului creator al actorului. Salut cu recunoştinţă iniţiativa Mihaelei Beţiu şi meritoriul efort depus de ea pentru a ne oferi privilegiul de a avea în mână, în forma ei ultimă, revizuită şi actualizată, această lucrare fondatoare carte de căpătâi pentru toţi cei care se ocupă de formarea prin teatru, atât a actorilor, cât şi a non-actorilor şi, mai cu seamă, pentru cei responsabili de formarea formatorilor.

prof. univ. dr. ***Adriana Marina POPOVICI***

vm

A fost o lungă perioadă în care veştile din lumea largă ajungeau mult mai târziu în România. De aceea, în şcoala noastră de teatru nu s-a aflat despre Viola Spolin decât la începutul anilor '80, ai secolului trecut. Datorită inspiraţiei şi tenacităţii domnului profesor Ion Cojar, metoda improvizaţiei Spolin a fost introdusă în atelierele de arta actorului, nu fără oarecare rezistenţă! Noua modalitate de lucru a revoluţionat metodele de formare a actorilor din şcoala noastră şi a produs adevărate minuni prin rezultatele spectaculoase. Improvizaţia a devenit, deopotrivă, metodă de lucru, dar şi de creaţie. Accentul pus pe spontaneitate, reabilitarea adevărului relaţiilor, reapariţia vieţii în procesul scenic au devenit principalele arme ale actorului în lupta cu personajul. Astfel, s-a produs o necesară conştientizare a statutului de creator al actorului în spectacolul de teatru. Iată că astăzi, la 45 de ani după apariţia primei ediţii a cărţii, restituim unui patrimoniu, şi aşa destul de redus, unul din cele mai importante manuale pentru şlefuirea talentelor actoriceşti. Iar acest eveniment nu a fost posibil fără aceeaşi

inspiraţie şi tenacitate, calităţi dovedite de data asta de un profesor tânăr, în care şcoala noastră îşi pune mari speranţe, Mihaela Beţiu.

prof. univ. dr. **Gelu COLCEAG**
Rector UNATC

Concesia şi cooperarea - un principiu absolut necesar pentru lucrul în echipă, în acelaşi timp o interesantă provocare pentru viaţa de zi cu zi. Imaginaţi-vă cum ar arăta cotidianul alături de ceilalţi, ancorat în acest principiu. Viola Spolin nu este numai teoretician şi pedagog, ci şi un filosof în adevăratul sens al cuvântului.

prof. univ. dr. ***Adrian Ioan T1TIENI***

Prorector UNA TC

Manual de excepţională valoare metodologică, "Improvizaţie pentru teatru" este o sursă continuă de inspiraţie pentru profesori şi studenţi. Ar trebui citit de oricine vrea să facă din teatru o profesie sau a făcut deja, de oricine vrea să predea Arta actorului, de oricine vrea să predea ... în general.

conf. univ. dr. **Dor** *u ANA, Şef Catedra l (actorie, păpuşi marionete, canto, vorbire, mişcare)*

Viola Spolin ...

Regret din suflet că n-am cunoscut-o personal! Am terminat facultatea în 1971.
în 1974 am devenit asistentul Doamnei Zoe-Anghel Stanca, la anul III.
Am devenit apoi asistentul Doamnei Olga Tudorache care dorise să practice profesoratul ... Din prima zi a conlucrării noastre, doamna Tudorache m-a atacat cu vorbele: Ce ai jucat tu? I-am povestit. Am simţit că n-o mulţumisem. Bine, mi-am zis, va trebui să-i demonstrez. Şi m-am dus urgent la Viola Spolin, despre care auzisem, vag, ca student. Am înţeles de ce auzisem doar „vag".
Exerciţiile propuse acolo erau trădate crunt în şcoala pe care o făcusem. La noi, improvizaţia se repeta îndelung şi nu aveam curajul s-o desfăşurăm în direct...
Nu fac un titlu de mândrie din faptul că „ne-am alungat profesorul"... ... se spune acum, prin fiţuici neinformate, că şcoala noastră de teatru nu s-a schimbat? Treaba lor, a fiţuicilor.
Am evoluat teribil. Am schimbat totul, chiar „totul" şi, în primul rând, datorită doamnei Viola Spolin ...
Desigur am evoluat. Poate până acolo încât am fi de nerccunoscut în faţa stimatei doamne.

Dar sorgintea, baza, matricea, este tot acolo, la Viola Spolin. Nici o şcoală serioasă de teatru n-o poate ocoli, pentru că, oricât de mult s-ar schimba lumea, omul, în esenţa lui, rămâne acelaşi. Mecanismele umane, atât de greu de cercetat, sunt aceleaşi şi Viola Spolin le-a intuit desăvârşit.
Este o vorbă din bătrâni care spune să studiezi o anumită carte, fiindcă

altfel o vei scrie tu şi rişti s-o scrii prost...

Studiaţi temelia, ca să puteţi creşte!

Cercetaţi originile, ca să le puteţi combate!

lubiţi-vă părinţii, ca să-i puteţi depăşi!

prof. univ. dr. ***Florin ZAMFIRESCU***

Viola Spolin este un nume de legendă în pedagogia teatrală. Mutaţia pe care a produs-o prin metoda descrisă în cartea „Improvizaţie pentru teatru" a impus rolul improvizaţiei în formarea şi antrenamentul permanent al actorului contemporan. Complementară în raport cu metoda lui Stanislavski, metoda Violei Spolin întregeşte sistemul gândirii teatrale moderne ca sinteză între gândirea teatrală şi modalitatea de lucru specific teatrală. Influenţa sa depăşeşte teritoriul „artei autonome a actorului", fiind esenţială şi pentru zonele teatrului de acţiune socială, ale teatrului pentru non-actori şi, surprinzător sau nu, pentru scrisul dramatic contemporan.

O lectură obligatorie, dar, mai ales, o zonă a gândirii vii, active, generatoare a unui teatru în acelaşi timp realist şi plin de energia imaginaţiei.

conf. univ. dr. **Nicolae MANDEA** *Decan Facultatea de Teatru*

NOTA TRADUCĂTOAREI

„Improvizaţie pentru teatru" de Viola Spolin a fost publicată prima oară în 1963. De atunci este folosită pe scară largă de practicienii de teatru şi nu numai. Manualul acesta a restructurat pedagogia artei actorului aşezând-o pe baze noi.

Viola Spolin (7 nov. 1906, Chicago - 22 nov. 1994, Los Angeles), s-a pregătit iniţial pentru a fi asistent social, studiind la şcoala Nevei Boyd din Chicago (1924 - 1926). Pedagogia inovativă a Nevei Boyd, care folosea jocurile tradiţionale pentru a îmbunătăţi comportamentul social (vezi Neva Boyd - „Handbook of Recreaţional Games"), cât şi experienţa sa de profesor de teatru în cadrul Proiectului Recreaţional WPA Chicago (1939 - 1941), au influenţat-o pe Viola Spolin în crearea unui sistem de studiu şi antrenament al artei actorului bazat pe Jocuri teatrale. De altfel, aşa este cunoscută în lumea întreagă - drept creatoarea jocurilor teatrale. Iată ce spune într-un interviu din 1974 pentru „Los Angeles Times": „Jocurile au apărut din necesitate. Nu le-am visat stând acasă. Când am avut o problemă [regizorală], am inventat un joc. Când a apărut altă problemă, am inventat alt joc."

Viola Spolin a înfiinţat Young Actors Company (1946, Hollywood), a condus ateliere de arta actorului la „The Compass" (1955, Chicago), prima companie de teatru de improvizaţie profesionist înfiinţată de fiul şi colaboratorul său Paul Sills, la Second City Company (1960 -1965) şi la „Game Theater" (1965, Chicago), înfiinţate împreună cu fiul său, la „Story Theater" (1970, Los Angeles), înfiinţat de fiul său, a fost consultant pentru seriale de televiziune de succes, a înfiinţat în 1976 „Spolin Theater Game Center" în Hollywood şi a fost numită Doctor Honoris Causa de Universitatea din Michigan. Viola Spolin se află, prin munca sa de profesor şi regizor, prin manualele sale, la baza arborelui genealogic al improvizaţiei moderne (vezi www.spolin.com).

Manualul de faţă este traducerea ultimei ediţii a „Improvizaţiei pentru teatru", cea din 1999. Aşa cum veţi afla din Introducerea lui Carol Sills, Viola Spolin a ţinut să revizuiască manualul prin rescrierea exerciţiilor în limbajul actual, prin organizarea lor pe următoarele etape: Punct de concentrare, Descriere şi exemplu, Indicaţii pe parcurs, Evaluare, Observaţii. De asemenea, prezentarea exerciţiilor este mai concisă - clarificarea a ce anume şi cât trebuie spus pentru a comunica exact actorilor ce au de făcut şi pentru a evita sugerarea „Cum"-ului, a apărut în urma multor ani în care Viola Spolin a lucrat aceste jocuri. Sunt incluse toate exerciţiile, cunoscute de Paul Sills, pe care Viola Spolin le-a dezvoltat în ultima parte a vieţii sale.

Ediţia cuprinde un capitol dedicat „Definirii termenilor specifici", un „Glosar de Indicaţii pe parcurs"; „Addenda I" cuprinde jocuri noi, iar „Addenda II" jocuri tradiţionale şi, după Cuprins, găsiţi o „Listă alfabetică" a tuturor exerciţiilor din manual. Pentru cei care cunosc traducerea doamnei Liudmila Cernaşov după ediţia 1963 (dactilograma din biblioteca UNATC), mai sunt şi alte lucruri noi - cele adăugate de autoare încă din ediţia 1983 (completări de-a lungul întregului manual pe carc ar fi imposibil să le mai enumerăm şi adăugarea capitolului „Copiii şi teatrul" ce cuprinde cap. XIII, cap. XIV, cap. XV).

În ce priveşte terminologia, intrată deja în limbajul nostru de specialitate, am adăugat la final o „Notă explicativă" bilingvă şi veţi vedea, de asemenea, în acest manual, „Prefaţa Violei Spolin la a doua ediţie" pentru evoluţia unor termeni în limba engleză. Este esenţial faptul că s-a corectat termenul „Obiect imaginar", schimbându-l cu „Obiect Invizibil", în sensul în care actoail face invizibilul vizibil. De asemenea, „Substanţa spaţială" este „Substanţa invizibilă". Ideea Violei Spolin despre Spaţiu ca „sediu" al necunoscutului, al intuitivului, al realităţii existente, dar invizibile, a evoluat continuu de-a lungul întregii sale activităţi. Carol Sills, editoarea ultimei ediţii, spune: „am căutat să adăugăm ultimele sale idei despre spaţiul teatral şi despre transformare."

Traducerea a fost făcută conform cerinţelor deţinătorilor drepturilor de autor: "fidel şi precis", "fără nici un fel de schimbări ale textului original". O parte din sublinierile din text ne aparţin - ajută cititorul să identifice principiile artei actorului enunţate de Viola Spolin, cuvintele-cheie şi să se orienteze mai repede atunci când caută ceva anume în manual; am făcut, de asemenea, scurte completări din ediţia 1983, acolo unde am considerat necesar.

Mulţumim doamnei Liudmila Cernaşov care, prin traducerea sa, a facilitat multor generaţii de profesori şi studenţi contactul cu acest manual esenţial şi formarea unei terminologii specifice artei actorului. Mulţumim Northwestern University Press, reprezentată de Rachel Zonderman - manager drepturi de autor. Mulţumesc doamnei Adriana Popovici pentru imboldul oferit în realizarea acestei traduceri, familiei şi colegilor profesori care m-au sprijinit.

Manualele Violei Spolin:

> „Improvisation for the Theatre" (prima ediţie - 1963 şi a doua ediţie - 1983 editate de Viola Spolin; ultima ediţie - 1999 - editată de Paul Sills şi de Carol Bleackley Sills), Northwestern University Press, Evanston, Illinois.

> „Theatre Games for the Classroom" (1975, 1986) Northwestern University Press, Evanston, Illinois.

> „Theatre Games for the Rehearsal" (1985, 1988, 1995, 1999), Northwestern University Press, Evanston, Illinois.

> „Theater Game File" (1989), Northwestern University Press, Evanston, Illinois.

> „Theatre Games for the Lone Actor" (2001, un manual de Viola Spolin şi Paul Sills), NUP, Evanston, Illinois.

Toate acestc manuale, ca şi ccl al Ncvci Boyd, au fost achiziţionate din Grantul CNCSIS din carc a fost publicată şi accastă traduccrc şi sc află la bibliotcca UNATC.

led. univ. ***Mihaela BALAN-BEŢIU,***

traducătoarea ediţiei 1999 a „Improvizaţieipentru teatru"

IMPROVIZAŢIE PENTRU TEATRU

CUPRINS

LISTA ALFABETICĂ A EXERCIŢIILOR

NOTA EDITOAREI

Am încercat în această ediţie să fim fideli scrierilor Violei Spolin. Schimbările pe care le veţi descoperi reflectă dorinţa Violei de a revizui ediţia prin rescrierea exerciţiilor în limbajul actual şi organizarea fiecărui joc cu Punct de Concentrare, Prezentare, Indicaţii pe parcurs şi Evaluare.

Am avut ca surse cărţile pe care le publicase („Theater Game File", „Theater Games for Rehearsal", „Theater Games for the Classroom") sau cunoştinţele lui Paul Sills despre munca sa din ultimii ani: de exemplu, capitolul IV începe cu un exerciţiu publicat prima oară - „Unde. Apariţia obiectului".

Toate exerciţiile sale de mai târziu sunt incluse în această ediţie, fie în conţinut, fie în Addenda I. Exerciţiile sunt acum listate şi în Cuprins şi într-o Listă alfabetică care va fi de mare ajutor în pregătirea atelierelor.

în această ediţie apare şi un Glosar de Indicaţii pe parcurs, definite, ca sens şi importanţă, de Viola Spolin. De asemenea, pentru prima oară sunt cuprinse jocuri tradiţionale folosite des ca exerciţii de încălzire sau de creştere a energiei. Acestea sunt listate alfabetic în Addenda II, după o scurtă introducere. Viola Spolin nu a ţinut niciodată vreun atelier fară aceste jocuri. Majoritatea fac parte din manualul Nevei Boyd „Handbook of Recreaţional Games" („Manual de jocuri recreative", prima ediţie - 1945, a doua ediţie - 1975, n.t.).

În ediţiile anterioare seriile de exerciţii erau numerotate ceea ce ducea la confuzie (este vorba despre „Seria Oglinzilor", „Vorbirea neinteligibilă", „Mersul prin Substanţa invizibilă", şi „Ce este dincolo?"). Acum fiecare joc este denumit după capul de serie, lucru care face mai simplă găsirea unui anumit joc în lista alfabetică.

Sunt publicate pentru prima oară exerciţii importante ca „Sunet extins" sau „Vocale şi consoane". Majoritatea exerciţiilor Violei pentru vorbire sunt acum adunate în capitolul X - „Exerciţii de finisare" (cuprinde exerciţii care se găseau în ediţia anterioară în cap. VIII).

În manualul din 1986, publicat tot de Northwestern University Press - „Theater Games for the Classroom" - Viola prezintă un curriculum de jocuri teatrale pentru copiii de 6-8 ani sau mai mari, o abordare diferită faţă de cea a acestei cărţi, publicate prima oară în 1963. Am lăsat aproape neschimbate aceste capitole (cap. XIII - cap. XV) incluse întâi în ediţia din 1983. Exerciţiile cuprinse aici au fost folosite cu succes de Viola în lucrul la companiile sale de actori tineri din Hollywood şi Chicago. Pentru cei care lucrează cu copiii, recomandăm studierea ambelor texte.

Am început munca la această ediţie împreună cu Paul Sills în 1994, la 11 ani după a doua ediţie, când am stat împreună în casa Violei din Hollywood Hills şi am căutat să adăugăm ultimele sale idei despre spaţiul teatral şi despre transformare.

Mary Ann Brandt şi soţul ei Robert Kolmus Greene, răposatul Robert Martin, trebuie de asemenea nominalizaţi pentru dedicaţia cu care au asistat-o pe Viola în munca de pregătire a publicării de-a lungul anilor.

Carol Bleackley Sills 1999

INTRODUCEREA LUI PAUL SILLS

Viola Spolin a murit în casa ei din Los Angeles, la data de 22 noiembrie 1994, la vârsta de optzeci şi opt de ani.

Cea de-a treia ediţie a cărţii sale conţine multe jocuri noi. Editarea cărţii de faţă aparţine lui Carol Bleackley Sills, care a lucrat cu Viola, ca şi mine, la ediţia anterioară, publicată în 1983, ca şi la alte cărţi ale sale.

Editând această nouă variantă, atât eu, cât şi Carol, am fost uimiţi să observăm că anumite jocuri nu fuseseră introduse în ediţiile precedente. Viola mi-a spus nu o dată, ci de o mie de ori: *„Slow motion!"* (vezi seria de exerciţii la cap. X , n.t.). Credea cu adevărat în ceea ce numea „multele, foarte multele beneficii ale mişcării cu încetinitorul". Sfătuia întotdeauna pe toţi: „Foloseşte mişcarea cu încetinitorul!". „Intuiţia este potenţată automat."

Exerciţiile de tip „Slow motion" nu au fost introduse până acum în „Improvizaţie pentru teatru", nici în „Theater Game File" („Dosarul jocurilor de teatru", n.t.), decât sub forma unei variante la „Leapşa pe-ngheţatelea" (vezi cap. X). Dar a elaborat un joc numit „încet/ Rapid/ Normal" încă din 1963, joc care apare în această ediţie, prefaţat de o introducere.

De asemenea, în această ediţie am adăugat jocuri importante pentru voce şi vorbirea scenică: „Sunet extins", „Vocale şi consoane", „Sunetul în oglindă", „Vorbirea în oglindă", „Conversaţie fară legătură", „Silabisire", „Ecoul" şi „Construirea unei poveşti". Aceste jocuri teatrale amplifică vocile actorilor facându-i să relaţioneze real - un dar al intuiţiei.

Fiindcă a venit vorba de intuiţie, Viola este o autoritate în domeniu. Intuiţia este cunoaşterea directă a unui lucru, fără implicarea conştientă a raţiunii. Este o altă cale de cunoaştere decât cea intelectuală. Scopul muncii sale a fost declanşarea intuiţiei, pe care prefera s-o numească „Zona X". Ar fi interesant să ne amintim că există un mit în care Ceres colindă lumea în căutarea fiicei sale Persefona, purtând două torţe: Raţiunea şi Intuiţia. Cunoaşterea intuitivă este neglijată în sistemul nostru de educaţie în favoarea cunoaşterii raţionale (intelectuale). Cu toate acestea, ceea ce preţuim iubirea, credinţa, arta şi cunoaşterea profundă - toate depăşesc intelectul şi depind de cunoaşterea intuitivă şi de cel mai important atribut al ei: certitudinea. Unul din principiile Violei era: „împreună cu cunoaşterea intuitivă vine şi certitudinea." Simţul sinelui este intuitiv, simţul relaţionării este intuitiv, iar când cele două se întâlnesc, apare certitudinea.

Nu este vorba despre a trece de la cunoaşterea intelectuală, logică, la cealaltă. Cunoaşterea intuitivă nu se dobândeşte uşor. Intuiţia este la fel de inaccesibilă ca şi castelul de cristal din basme. Viola spune că trebuie să fim împinşi spre dezechilibru şi că trebuie să ne ştergem mintea (ceea ce ştim) - „să dărâmăm zidurile care ne ţin departe de necunoscut, de noi înşine şi unii de alţii." Mijlocul nostru principal trebuie să fie Punctul de concentrare. „PDC-ul este un nou început. Datorită lui trecutul îşi relaxează strânsoarea." PDC-ul odihneşte mintea şi depăşeşte distragerea atenţiei indusă de intelect. Este o formă de „gândire în acţiune", aşa cum o numea Viola şi „acţionează ca o trambulină spre intuitiv." (vezi cap. II, *Punctul de concentrare*, n.t.)

în fiecare exerciţiu propus de ea, vocea ei ne aducea în prezent, dincolo de ceea ce ea numea sindromul de aprobare/dezaprobare care te reţine în trecut şi ascunde şinele. Aşa cum citām în „Spusele Violei Spolin", culese de mine şi care urmează după această introducere, „Nu ne este teamă de necunoscut, ci de a nu cunoaşte". Ea vorbeşte despre această teamă şi îi găseşte sursa în aprobare/dezaprobare şi autoritarism. Căutând aprobarea, temându-ne de dezaprobare, „suntem paralizaţi din punct de vedere creator. Vedem cu ochii altora şi mirosim cu nasurile altora." şi ne întrebăm „Cine sunt eu?". Jocurile pentru rezolvare de probleme şi metoda sa non-critică, îl ajută pe jucător să iasă din sine, căci, atunci „când simţul sinelui este trezit, autoritarismul dispare". într-un articol nepublicat din anii '80, Viola scria: „Jocurile teatrale nu inspiră un comportament moral „aşa cum se cuvine" (bun/rău), ci mai degrabă caută să elibereze în fiecare individ natura sa adevărată, din care va rezulta o *dragoste nedisimulată şi concretă faţă de aproapele său. "*

Din numeroasele sale vorbe spontane, cea pe care mi-o amintesc cel mai des mi-a fost spusă de Robert Kolmus Greene, cel care i-a fost soţ şi partener timp de mulţi ani. Un reporter a întrebat-o: „în ce măsură Second City vă mai satisface viziunea şi în ce fel v-a dezamăgit? Viola a răspuns: Viziunea mea este o lume a intuiţiei accesibile."

1999

Paul Sills este fiul Violei Spolin şi continuatorul ei la „The Second City", „Story Theater", „The Compass", „Sills & Co", „New Actors Workshop" (n.t.)

SPUSELE VIOLEI SPOLIN, SELECTATE DE PAUL SILLS

Eu şi Viola Spolin am purtat un lung dialog legat de improvizaţie şi astfel am avut prilejul să fiu prezent când descoperirile sale prindeau o formă verbală concretă. Multe dintre spusele Violei, pe care le voi prezenta mai jos, provin din acest dialog. în afară de cele pe care mi le-am amintit, am apelat şi la scrisorile primite de la ea şi la notiţele pe care mi le-am făcut în timpul convorbirilor telefonice. Am luat de asemenea ca sursă, pentru a-i sublinia principiile, şi scrierile sale publicate.

Ce se naşte (apare din invizibil, n.t.)? *Cel mai mult îmi doresc ceea ce se naşte.*

Jucau teatru? Fă-i să se joace. Când te împotmoleşti, joacă un joc. Aruncă-i întotdeauna în dezechilibru.

Aprobarea/dezaprobarea te împiedică să experimentezi direct.

Succesul/eşecul este un efect secundar al sindromului aprobare/dezaprobare. încercarea de a reuşi sau abandonul ne epuizează.

Ceea ce nu este încă cunoscut apare din ceea ce nu este încă aici.

Odată cu conştientizarea de tip intuitiv vine şi sentimentul de certitudine.

Nu iniţia tu! Urmează-1 pe cel care a iniţiat! Urmează-l pe cel care la rândul său te urmează!
Când reflecţi îl incluzi şi pe celălalt; când iniţiezi te negi pe tine însuţi!

Eu am jucat toate jocurile.

Să vezi lucrurile prin ochi şi nu cu ochiul! Menţine fluenţa!

Aleg corpul, nu mintea. Corpul include mintea.

Nu ne e frică de necunoscut, ci de a nu cunoaşte.

Include publicul ca pe un partener; împreună mână în mână (un singur trup).

Improvizatorul este în aşteptare, nu aşteaptă să...

Ce este mintea? Mintea este cea care ne dă Indicaţiile pe parcurs.

Când jucătorul scapă din capcana personajului, a poveştii şi a emoţiei, jocul se termină şi începe teatrul.

Nu mintea are energie. Sursa energiei este Zona X.

Lucrăm pe două nivele: unul este concretul, povestea, scenariul, personajele. Celălalt nivel este cel al invizibilului, al luminii, al lumii spirituale.

„Stingeţi" mintea! Când partea raţională a minţii este închisă, putem intui.

Lăsaţi puterea magică a Punctului de concentrare să lucreze pentru voi! Nu vă băgaţi!

Punctul de concentrare este un nou început. Datorită lui trecutul îşi relaxează strânsoarea.

PDC nu este conţinutul PDC, ci efortul de a rămâne concentrat asupra PDC.
Punctul de concentrare este o ancoră; te ţine legat de tine însuţi.

PDC face ca duplicitatea - să fac/să nu fac? să dispară. Totul e să ieşi din propria-ţi minte.

Pune Punctul de concentrare asupra Nemişcării.

Cândfacem invizibilul vizibil, începem să existăm.

Trebuie să rezulte viaţă, libertate, armonie. Armonia este ceea ce căutăm.

Educaţia este antrenament pentru criză; înseamnă să ajungi la intuiţie şi la tine însuţi.

Jocul şi povestea fac să iasă la suprafaţă şinele şi nu ego-ul.

Profesorii autoritari se bazează pe disciplină şi obiective. Obiectivul este implicarea. Disciplina este implicare.

Implicarea nu vine din directive.

Voinţa nu are mare injluenţă. Voinţa menţine organismul centrat pe sine şi-i direcţionează eforturile spre menţinerea structurii.

Măsura este o formă de artă; în ea, trecutul şi viitorul se întâlnesc.

Schimbarea nu este suficientă. Structura acestei munci cere mai mult: transformare.

Mişcare, interacţiune, transformare.

Jocurile teatrale nu inspiră un comportament moral „aşa cum se cuvine" (bun/rău), ci mai degrabă caută să elibereze în fiecare individ natura sa adevărată, din care va rezulta o dragoste nedisimulată şi concretă faţă de aproapele său.

MULŢUMIRI

Vreau să mulţumesc Nevei L. Boyd care m-a inspirat în domeniul jocurilor creative de grup. O pionieră în domeniul său, a înfiinţat Şcoala de Antrenament Recreativ în cadrul Huli House din Chicago şi, din 1927 până la pensionarea sa în 1941, a lucrat ca sociolog la facultatea din cadrul Northwestern University. Din 1924 până în 1927, în calitate de studentă a sa, am primit un antrenament extraordinar în ceea ce priveşte jocurile, povestirea, dansul popular şi scenele de teatru, toate acestea ca instrumente de stimulare a exprimării creative, atât la copii cât şi la adulţi, prin descoperire de sine şi experimentare personală. Efectele inspiraţiei sale nu m-au părăsit nici măcar o singură zi.

Ulterior, cei trei ani petrecuţi în calitate de profesor şi supervizor al cercului de teatru din cadrul Proiectului Recreativ al WPA din Chicago - unde cei mai mulţi dintre studenţi aveau puţină experienţă teatrală sau de predare - mi-au dat prilejul primelor experimentări directe în predarea teatrului, din care s-a dezvoltat abordarea non-verbală şi non-psihologică. Această perioadă de acumulare a fost o importantă provocare pentru mine, căci mă luptam să le ofer participanţilor la curs cunoştinţele şi tehnica menite să îi ajute în lucrul lor de profesori-regizori în cadrul comunităţii.

Sunt de asemenea recunoscătoare pentru descoperirile pe care le-am făcut, în diferite etape de-a lungul vieţii, datorită operei lui Konstantin Stanislavski.

Fiului meu, Paul Sills care, împreună cu David Shepherd, a fondat primul teatru profesionist de improvizaţie din ţară - „The Compass" (1956-1958) - îi datorez prima întrebuinţare a metodei mele şi îi sunt recunoscătoare pentru ajutorul pe care mi 1-a dat la scrierea primului manuscris al acestei cărţi, acum mulţi ani, şi pentru întrebuinţarea experimentală a acestuia în cadrul Universităţii din Bristol, pe când era bursier Fulbright. Intre 1959 şi 1964, a aplicat aspecte ale acestui sistem cu actorii de la „Second City" din Chicago. Ultima revizuire a acestei cărţi a avut loc în urma vizitei mele la Chicago, unde l-am urmărit lucrând cu trupa sa şi i-am simţit viziunea legată de direcţia în care se poate dezvolta mai departe această metodă.

Aş vrea să mulţumesc tuturor studenţilor mei din California care m-au cicălit de-a lungul anilor şi asistentului meu Robert Martin care a fost alături de mine timp de unsprezece ani la „Young Actors Company" din Hollywood, unde a fost elaborată cea mai mare parte a metodei; şi lui Edward Spolin care a adus prin geniul său scenografic gloria la „Young Actors Company".

Recunoştinţă lui Helene Koon din Los Angeles care m-a ajutat la rescrierea celui de-al doilea manuscris al cărţii şi tuturor prietenilor şi studenţilor mei dragi din Chicago care m-au ajutat făcând tot ce le-a stat în putinţă pe tot parcursul grelei sarcini de a definitiva cea de-a treia şi ultima ediţie a manuscrisului.

Viola Spolin

PREFAŢA VIOLEI SPOLIN LA PRIMA EDIŢIE

Impulsul de a scrie acest manual poate fi desluşit dincolo de munca din tinereţe a autoarei ca profesor de teatru în cadrul proiectului recreativ WPA Chicago, în amintirile din copilărie cu momente spontane şi încântătoare jucate cu ocazia reuniunilor familiei. Unchii şi mătuşile ei se costumau şi se distrau, prin cântece şi dialoguri, pe seama unor membrii ai familiei care aveau dificultăţi din cauza limbii şi a găsirii unui loc de muncă, fiind nou veniţi în America. Mai târziu, când era studenta Nevei Boyd, se întâlnea săptămânal cu fraţii, surorile şi prietenii pentru a juca şarade („Jocul de cuvinte" din acest manual), răsturnând pur şi simplu casa din bucătărie până-n sufragerie - capacele de la crătiţi deveneau platoşe pentru Cleopatra şi sclavele ei, iar perdelele deveneau pelerina Satanei.

Folosind structura jocului ca bază de antrenament teatral, ca metodă de eliberare a copilului şi a amatorului de comportamentul scenic mecanic şi preţios, autoarea a scris un articol cu observaţiile sale. Lucrând iniţial cu copii şi adulţi într-un teatru din cartier, a fost apoi încurajată de reacţia publicului şcolar la mica ei trupă de copii improvizatori. În efortul de a arăta cum funcţionează jocurile de improvizaţie, trupa a cerut publicului sugestii pe care jucătorii le-au transformat în improvizaţii scenice. Un prieten scriitor, căruia i s-a cerut să evalueze articolul, a exclamat: „Ăsta nu e un articol, este planul unei cărţi!"

Ideea unei cărţi a fost lăsată deoparte până în 1945 când, după ce s-a mutat în California şi a înfiinţat Compania Tinerilor Actori la Hollywood, autoarea a început să experimenteze din nou tehnicile teatrale cu copiii. A aplicat în continuare ceea ce a învăţat de la Neva Boyd - lucrul în echipă şi principiile jocului - în ateliere şi repetiţii. Treptat cuvântul „jucător" („player") a luat locul cuvântului „actor", iar „fizicalizarea" a înlocuit „simţirea". Tot atunci a adăugat structurii jocului Problema de rezolvat şi Punctul de concentrare.

Antrenamentul pentru improvizaţia scenică, început în Teatrul Experimental din Chicago a continuat să se dezvolte, deşi scopul principal rămăsese pregătirea copiilor şi amatorilor ce lucrau în cadrul teatrului tradiţional (cu piesă scrisă, n.t.). Actorii au creat singuri scene fără ajutorul unui dramaturg sau al exemplelor date de profesorul-regizor pentru că fuseseră eliberaţi ca să poată primi convenţiile scenei. Folosind deloc complicata structură-ghid denumită Unde, Cine, Ce, au fost capabili să-şi pună întreaga spontaneitate la lucru, astfel încât au creat scenă după scenă de material proaspăt. Implicaţi în structură şi concentraţi asupra rezolvării unei alte probleme în fiecare exerciţiu, au eliminat treptat comportamentul mecanic, interpretarea, etc. şi au intrat liber şi

natural în realitatea scenică, antrenaţi în tehnica improvizaţiei şi pregătiţi să joace roluri dificile în piesele scrise.

Deşi materialul era de mulţi ani pregătit pentru publicare, şi-a atins forma finală după ce autoarea a văzut funcţionarea profesionistă a improvizaţiei - la Second City din Chicago - teatrul de improvizaţie al fiului său, regizorul Paul Sills. Dezvoltând această formă de teatru în cadrul profesionist, Paul a făcut descoperiri care au dus la introducerea multor exerciţii nou inventate în atelierele mamei sale în Chicago. Manuscrisul a fost total revizuit pentru a include noul material şi pentru a prezenta cât mai clar improvizaţia atât pentru teatrele profesioniste, cât şi pentru cele de copii sau amatori.

Manualul are trei părţi: prima parte se ocupă de teoria şi principiile fundamentale ale pedagogiei teatrale şi regiei, a doua prezintă schiţa exerciţiilor atelierelor, iar a treia se ocupă de copii- actori şi de regizarea piesei scrise.

Manualul este util atât actorilor profesionişti, cât şi amatorilor şi copiilor. Oferă un program detaliat de ateliere pentru şcoli şi centre comunitare. Ajută pe regizorii teatrului profesionist tradiţional să înţeleagă problemele actorilor lor şi le oferă tehnici de rezolvare a acestora. II ajută pe actorul sau pe regizorul aspirant să cunoască problemele inerente care îl aşteaptă.

PREFAŢA VIOLEI SPOLIN LA A DOUA EDIŢIE

9 9

în ultimii 20 de ani în care am lucrat mereu jocuri şi exerciţii, încercând să le menţin vii şi interesante, câteva din ideile lor cheie mi-au apărut ca esenţiale şi am încercat să le subliniez în această nouă ediţie.

1. Importanţa lucrului în grup. în grup, jucătorii sunt parte organică a întregului şi, devenind un singur trup, sunt toţi direct implicaţi în procesul jucării jocului (scenei).
2. Necesitatea ca jucătorii să se vadă pe sine şi pe ceilalţi nu ca studenţi şi profesori, ci ca parteneri egali de joc, indiferent de capacităţile lor individuale. Eliminarea rolurilor de profesor şi student îi ajută pe studenţi să treacă dincolo de nevoia de aprobare sau dezaprobare, care îi distrage de la experimentarea proprie şi de la rezolvarea problemei. Nu există o cale corectă sau greşită de a rezolva o problemă. Există o singură cale de învăţare - cercetarea proprie, experimentarea, adică să treci tu însuţi prin proces.
3. Necesitatea ca jucătorul să iasă din mintea sa în spaţiu, liber de restricţiile comportamentului stabilit, care inhibă spontaneitatea, şi concentrat pe terenul de joc - Spaţiul - unde are loc jocul (schimbul de energie între jucători). Ieşirea „din capul său" în spaţiu (vizibil şi invizibil, n.t.), măreşte capacitatea jucătorului de a percepe şi a simţi noul cu ajutorul întregului trup. Experienţa mea în lucrul jocurilor de-a lungul atâtor ani mi-a arătat că numai aceste condiţii vii, organice, lipsite de constrângerea autorităţii, pot produce procesul de învăţare şi că, de fapt, ele sunt singura cale prin care se poate dezvolta cunoaşterea artistică şi intuitivă.

Când am pornit această muncă, acum mai bine de 40 de ani, una din cele mai dificile probleme ale mele era să pun în vorbe esenţa non-verbală a abordării mele în legătură cu teatrul. Cuvintele pot deveni uşor etichete, moarte şi inutile. Cuvântul nu trebuie să ia locul procesului; pentru că numai procesul de rezolvare a unei probleme eliberează inteligenţa, talentul, geniul. Exact ca şi în exerciţiile mele, schimb Punctul de concentrare când un joc nu funcţionează.

în această ediţie, am schimbat unii termeni pentru ca să reflecte mai bine noul sens pe care îl au. Cea mai importantă schimbare: acum folosesc „Focus" (engl.) în loc de „Point of concentration" (în română am fost însă nevoită să păstrez termenul iniţial pentru că nu avem alt cuvânt, mai concis, cu acelaşi sens, n.t.). Punctul de concentrare îmi sugerează un scop finit şi te poate orbi, ca o lupă ţinută asupra unui obiect sau ca un profesor care, concentrându- se profund la ceva, cade de pe scaun. Pe de altă parte, „Focus" îmi sugerează o energie în mişcare, asemenea unei mingi care se mişcă continuu; jucătorii sunt foarte conştienţi de tot ceea ce se petrece în jurul lor în timp ce sunt cu ochii pe minge. Tot astfel, termenul „Relationship" este static şi implică interpretarea unui rol, iar „Relation" este o forţă în mişcare - a vedea, a auzi, a percepe (din nou în limba română nu avem doi termeni, n.t.). Am înlocuit termenul comun - „Motivation" - cu „Integration" (în funcţie de context, în română am folosit „motivaţie", „integrare" în situaţie, „integrare" într-un tot unitar, „asumare", „înţelegere"; vezi şi Nota explicativă de la finalul cărţii, n.t.). „Motivation" este un termen limitat şi subiectiv; îl scoate pe

jucător din ceea ce se întâmplă viu pe scenă şi sugerează că trebuie să ai un motiv pentru tot ceea ce faci. De asemenea, acum iau accentul de pe memoria musculară (mimarea obiectului) şi nu mai recomand vizualizarea şi memorizarea obiectelor invizibile. în locul vizualizării şi memorizării, care sunt în cap (intelectul, cunoscutul) şi nu în spaţiu (intuitivul, necunoscutul), pentru a face invizibilul vizibil le numesc „space substance or objects" („obiecte invizibile", nu „imaginare" cum s-a tradus eronat prima oară, şi „substanţă invizibilă" - vezi introducerea subcapitolului cu acelaşi nume din cap. III, n.t.). Obiectele invizibile sunt proiecţia necunoscutului, a sinelui, în lumea vizibilă. Când un jucător aruncă o minge invizibilă altuia, acţiunea face vizibil contactul dintre ei. Nu există pauză de timp între sesizarea problemei şi rezolvarea ei. Jucătorul nu are timp să se gândească la joc - el joacă. Folosesc de asemenea termenul „Zona X" pentru „intuiţie". „Intuiţie" este un termen uzat care înseamnă multe lucruri pentru multe alte şcoli. „Zona X" subliniază natura nedefinită şi, poate, indefinibilă a intuiţiei, izvoarele sale ascunse, ceea ce este dincolo de intelect, minte şi memorie, locul de unde vine inspiraţia artistului.

Cea mai importantă schimbare a jocurilor este adăugarea jocului „Urmează-1 pe cel care te urmează", variantă de „Oglindă" în care nimeni nu iniţiază şi toţi reflectă. Acest joc linişteşte mintea şi îl eliberează pe jucător pentru intrarea într-un timp şi într-un spaţiu în care relaţionează cu partenerul într-un fel non-fizic, non-analitic, non-critic. Făcut zilnic, acest exerciţiu poate aduce grupului o unitate şi o armonie miraculoasă; este firul care se ţese prin întregul material al procesului jocului teatral.

Schimbările din acest manual îi vor ajuta, sper, pe jucători să fie prezenţi în momentul prezent, să vadă direct şi să fie priviţi direct, să atingă şi să fie atinşi, să cunoască şi să se lase cunoscuţi. Sper ca toate jocurile să trezească talentul natural al tuturor. îi mulţumesc lui Carol Sills pentru ajutorul ei în pregătirea acestei ediţii.

1983

BAZE TEORETICE

Capitolul I

EXPERIENŢĂ CREATOARE

Oricine poate juca. Oricine poate improviza. Oricine vrea poate juca teatru şi poate învăţa să devină „apt pentru scenă".

învăţăm din experienţă şi prin experimentare şi nimeni nu învaţă pe nimeni nimic. Acest lucru este adevărat atât pentru copilul care trece de la mişcări dezordonate la mersul în patru labe şi apoi la primii paşi, cât şi pentru omul de ştiinţă cu ecuaţiile sale.

Dacă mediul înconjurător o permite, oricine poate învăţa ceea ce vrea să înveţe şi dacă individul o permite, mediul înconjurător îl poate învăţa tot ceea ce are de învăţat. „Talentul" sau „lipsa de talent" nu au nici o legătură cu asta.

Trebuie să reconsiderăm ceea ce înţelegem prin „talent". Este foarte posibil ca ceea ce se numeşte o comportare talentată să fie o mai mare capacitate individuală de a experimenta. Din acest punct de vedere, potenţialul ascuns al unei personalităţi poate fi activat prin sporirea capacităţii individuale de experimentare.

Experimentare înseamnă pătrundere în mediul înconjurător, implicare (relaţionare) organică totală în el. Implicare la toate nivelurile: intelectual, fizic şi intuitiv. Din cele trei, intuitivul, elementul cel mai vital pentru procesul de învăţare, este neglijat.

Se consideră deseori că intuiţia este un dar sau o forţă mistică de care se bucură numai cei înzestraţi. Totuşi fiecare dintre noi a cunoscut momente în care răspunsul just „ne-a venit acum" sau am făcut „exact ceea ce trebuia fără să ne gândim". Uneori, în asemenea momente, de obicei generate de crize, pericole, şocuri, persoana „obişnuită" a reuşit să depăşească limitele cunoscutului, să intre curajos în domeniul necunoscutului şi să declanşeze în sine geniul de moment. Când reacţia la o experienţă se produce la acest nivel intuitiv, când individul depăşeşte restrânsul plan intelectual, inteligenţa sa este eliberată.

Intuiţia se poate manifesta numai într-un moment imediat - chiar acum. Vine cu darurile sale într-un moment de spontaneitate, într-un moment când suntem gata să relaţionăm şi să acţionăm, implicându-ne în lumea schimbătoare, în continuă mişcare, din jurul nostru.

Prin spontaneitate interiorul nostru se restructurează. Spontaneitatea creează o explozie care pe moment ne eliberează de sistemele de referinţă depăşite, de amintiri sufocate de fapte şi informaţii vechi, ca şi de teorii şi tehnici descoperite de alţii şi neasimilate. Spontaneitatea este momentul de libertate personală când suntem puşi în faţa unei realităţi pe care o vedem, o explorăm şi în conformitate cu care acţionăm. în această realitate, fragmentele eului nostru funcţionează ca un singur tot. Este momentul descoperirilor, al experimentării, al expresiei creatoare.

Arta actorului poate fi predată individului „obişnuit" ca şi celui „talentat", dacă procesul de predare este orientat către intuirea tehnicii teatrale, în aşa fel încât să devină ceva propriu studentului. Este nevoie de o cale pentru a căpăta cunoaşterea intuitivă. Aceasta cere un mediu în care experimentarea să poată avea loc, un individ gata să experimenteze şi o activitate care să provoace spontaneitatea.

întreaga lucrare este consacrată unei asemenea activităţi. Acest capitol îşi propune să ajute atât pe profesor, cât şi pe student, să găsească libertatea personală în materie de teatru. Capitolul II este menit să arate profesorului cum să creeze un mediu înconjurător în care să se poată naşte intuiţia şi să aibă loc experimentarea: atunci, profesorul şi studentul pot porni împreună într-o experienţă creatoare pasionantă.

CELE ŞAPTE ASPECTE ALE SPONTANEITĂŢII

Jocurile

Jocul este o formă colectivă naturală care asigură implicarea şi totodată libertatea personală necesară pentru experimentare. Jocurile dezvoltă tehnici şi aptitudini personale necesare fiecărui joc în parte, prin intermediul practicării lui. Aptitudinile se dezvoltă chiar în momentul în care o persoană gustă întreaga plăcere şi însufleţire pe care o poate oferi un joc - este exact momentul în care persoana este cu adevărat deschisă să le primească.

Ingeniozitatea şi inventivitatea apar pentru a face faţă oricăror situaţii de criză pe care le poate prezenta un joc, deoarece se înţelege că actorul este liber să atingă scopul jocului în orice stil doreşte. Atâta timp cât se supune regulilor jocului, el poate să se legene, să stea în cap sau să zboare. De fapt, orice mod neobişnuit sau extraordinar de joc este îndrăgit şi aplaudat de parteneri.

Tocmai de aceea această metodă este utilă nu numai în teatrul profesionist, ci în special pentru actorii care vor să înveţe improvizaţie scenică, fiind de asemenea foarte valoroasă în expunerea începătorilor, copii sau adulţi, la experienţa teatrală. Toate procedeele tehnice, convenţiile, etc. pe care studentul-actor a venit să le afle, îi sunt date prin jocuri teatrale (exerciţii de arta actorului).

, Jucarea unui joc este psihologiceşte un lucru diferit ca grad, dar nu ca natură, de arta dramatică. Aptitudinea de a crea imaginativ o situaţie şi de a juca un rol în ea este o experienţă tulburătoare, un fel de evadare din propriul tău eu cotidian şi din rutina vieţii zilnice. Observăm că această libertate psihologică creează o condiţie în care încordarea şi conflictul se dizolvă şi descătuşează potenţele, datorită efortului spontan de a face faţă unei anumite situaţii. " Neva L. Boyd - „Play, a Unique Discipline"

Oricc joc care merită să fie jucat este social în cel mai înalt grad şi conţine o problemă care trebuie rezolvată - un obiectiv în care trebuie să fie implicat fiecare participant (fie că trebuie să atingi un scop sau să arunci o monedă într-un pahar). Grupul trebuie să se pună de acord asupra regulilor jocului şi trebuie să relaţioneze în drumul său spre obiectiv.

Pe măsură ce răspund la multiplele întorsături neaşteptate ale jocurilor, jucătorii devin tot mai atenţi, mai agili, gata pentru orice joc nou, nerăbdători pentru unul neobişnuit. Capacitatea personală de a te implica în problema jocului şi efortul necesar pentru a răspunde la stimulii multipli pe care îi provoacă jocul determină măsura dezvoltării personale.

Dezvoltarea organică va veni fără greutate pentru că studentul- actor va fi ajutat chiar de jocul pe care îl joacă. Obiectivul asupra căruia trebuie să se concentreze constant jucătorul şi către care trebuie direcţionată orice acţiune, provoacă spontaneitatea. Spontaneitatea declanşează eliberarea personală şi întreaga fiinţă se trezeşte din punct de vedere fizic, intelectual şi intuitiv. Depăşirea limitelor eului propriu trezeşte interesul studentului - el devine liber să intre în mediul înconjurător, să exploreze, să se aventureze şi să facă faţă cu curaj oricăror primejdii.

Energia eliberată pentru a rezolva problema, fiind constrânsă de regulile jocului şi legată de deciziile comune, creează o explozie - sau spontaneitate - şi, potrivit naturii exploziilor, totul este răsturnat, rearanjat, regrupat. Urechea alertează picioarele şi ochiul aruncă mingea.

Fiecare parte a individului funcţionează în comun ca un aparat, un tot organic mai mic într-un tot organic mai mare al mediului convenit care este structura jocului. Din această experienţă integrală - eul total într-un mediu total - vine sprijinul şi apoi încrederea care permite individului să se deschidă şi să-şi dezvolte toate aptitudinile necesare pentru comunicare în cadrul jocului. Mai mult, acceptarea tuturor limitărilor impuse creează activitatea din care apare jocul, sau, dacă ne referim la teatru, scena (în educaţie învăţare înseamnă eliberarea inteligenţei).

Fără nici o autoritate din afară care să se impună jucătorilor, spunându-le ce să facă, când şi cum, fiecare jucător alege liber autodisciplina acceptând *regulile jocului* („E mai distractiv aşa !") şi se încadrează deciziilor grupului cu entuziasm şi încredere. Neavând pe cineva căruia să fie nevoit să-i placă sau pe care să-1 satisfacă, jucătorul îşi poate concentra toată energia direct asupra problemei şi poate să înveţe ceea ce a venit să înveţe.

Aprobare/Dezaprobare

Primul pas către joc este conştientizarea libertăţii personale, înainte de a putea juca (experimenta), trebuie să fim liberi să o facem. Trebuie să devenim parte a lumii care ne înconjoară şi să o facem reală atingând-o,

văzând-o, pipăind-o, gustând-o şi mirosind-o. Asta urmărim să obţinem - un contact direct cu mediul înconjurător, care trebuie investigat, acceptat sau respins. Libertatea personală de a face astfel ne duce la experimentare, ceea ce implică conştiinţa locului pe care-1 ocupăm în mediul înconjurător (auto-identitate) şi auto-expresia. Nevoia de auto-identitate şi auto-exprimare, fiind fundamentală în noi toţi, este necesară şi pentru expresia teatrală.

Foarte puţini dintre noi sunt capabili să facă acest contact direct cu ei înşişi. Pătrunderea cea mai elementară în mediul înconjurător este oprită de nevoia noastră de a primi un comentariu sau o interpretare favorabilă din partea unei autorităţi recunoscute. în general, fie ne temem că nu vom primi aprobarea, fie acceptăm indiscutabil un comentariu sau o interpreate din afară. într-o cultură în care aprobarea/dezaprobarea au devenit arbitrul predominant al efortului, al poziţiei şi deseori substitutul iubirii, libertatea noastră personală este spulberată.

Lăsaţi la discreţia capriciilor altora, noi suntem nevoiţi să trecem zilnic prin dorinţa de a fi iubiţi şi frica de a fi respinşi, înainte să putem fi eficienţi. Categorisiţi ca „buni" sau „răi" de la naştere (un copil bun nu plânge prea mult) suntem treptat atât de prinşi în încrengăturile subtile ale aprobării/dezaprobării încât suntem paralizaţi din punct de vedere creator. Vedem cu ochii altora şi mirosim cu nasurile altora.

Fiind astfel nevoiţi să aşteptăm de la alţii să ne spună unde suntem, cine suntem şi ce se întâmplă, ajungem la o serioasă (aproape totală) pierdere a experimentării personale. Pierdem capacitatea de a fi organic angrenaţi într-o problemă şi funcţionăm numai cu părţi ale fiinţei noastre. Nu cunoaştem propria noastră natură şi datorită încercării (sau evitării) de a trăi prin ochii altora, auto-identitatea se pierde, trupurile ni se strâmbă, graţia naturală dispare şi procesul de învăţare este prejudiciat. Atât individul cît şi forma artistică se denaturează, sărăcesc şi pierdem puterea de pătrundere în miezul fenomenelor.

încercând să ne salvăm de atac, construim o fortăreaţă puternică şi rămânem timizi sau ne aventurăm înainte numai prin luptă. Unii, luptând cu aprobarea/dezaprobarea îşi dezvoltă egocentrismul şi exhibiţionismul; alţii renunţă şi pur şi simplu se lasă duşi. în toate cazurile contactul cu mediul înconjurător este deformat. Descoperirea personală şi alte trăsături exploratoare se atrofiază, încercând să fim „buni" şi evitând să fim „răi" sau fiind „răi" pentru că nu putem fi „buni", dezvoltăm un mod de viaţă care cere aprobare/dezaprobare din partea autorităţii, iar investigaţia şi rezolvarea de probleme capătă o importanţă secundară.

Aprobarea/dezaprobarea se nasc din autoritarism, care şi-a schimbat chipul în decursul anilor, începând cu părinţii, continuând cu profesorii şi terminând cu întreaga structură socială (colegi, şefi, familie, vecini, etc.).

Limbajul şi atitudinea autoritarismului trebuie sistematic condamnate, dacă vrem ca întreaga personalitate să se formeze ca o entitate activă. Toate cuvintele care „închid uşile", care au un conţinut sau o implicaţie emoţională, care atacă personalitatea studentului-actor sau îl fac robul aprecierii profesorului, trebuie evitate cu grijă. Deoarece cei mai mulţi dintre noi am fost crescuţi prin metoda aprobare/dezaprobare, este necesar ca profesorul-regizor să se autosupravegheze permanent pentru a elimina urmele acestei metode din el însuşi, ca să nu-i permită să-i influenţeze relaţiile cu studenţii.

Aşteptarea aprecierii împiedică relaţiile reciproce libere într-o clasă de arta actorului. Mai mult, profesorul nu poate defini pentru alţii ce e bine şi ce e rău, deoarece *nu există cale absolut corectă sau greşită de a rezolva o problemă:* un profesor cu o vastă experienţă în trecut poate cunoaşte o sută de moduri de a rezolva o anumită problemă, iar studentul poate veni cu al o sută unulea (vezi „Evaluare", cap. XIV). Acest lucru este cu deosebire valabil în artă.

Judecata profesorului-regizor limitează atât propria sa experimentare, cât şi pe cea a studenţilor, căci, în timp ce judecăm, ne ţinem de-o parte de momentul actual al experimentării şi depăşim rareori ceea ce ştim dinainte. Asta ne reduce la rutină în predare, la utilizarea de formule sau de alte concepţii standardizate care prescriu comportarea studentului.

Autoritarismul este mai greu de recunoscut în aprobare decât în dezaprobare, mai ales când studentul caută aprobarea, caută să-i fie recunoscută valoarea. Aprobarea din partea profesorului indică realizarea unui progres, dar progresul rămâne doar în cuvintele profesorului, nu şi în dezvoltarea studentului. De aceea, în dorinţa

noastră de a evita aprobarea, trebuie să avem grijă să nu ne detaşăm în aşa fel ca studentul să se simtă pierdut, să i se pară că nu învaţă nimic, etc.

Adevărata libertate personală şi auto-expresia pot înflori numai într-o atmosferă unde relaţiile asigură egalitatea între student şi profesor şi unde a dispărut dependenţa profesorului de student şi a studentului de profesor. *Problemele de arta actorului* îi vor învăţa ce au de făcut.

Acceptând simultan dreptul studentului la egalitate în abordarea unei probleme, cât şi lipsa lui de experienţă, profesorul îşi asumă o sarcină grea. Acest mod de studiu pare la început mai greu, deoarece profesorul trebuie deseori să primească descoperirile studentului fără a interpreta sau a-şi impune concluziile. Totuşi recompensa poate fi mai mare, deoarece când studentul-actor a învăţat ceva cu adevărat, prin intermediul jocului, calitatea exerciţiului poate fi foarte bună!

Jocurile şi exerciţiile pentru rezolvare de probleme din acest manual vor ajuta la eliminarea treptată a autoritarismului. Odată cu trezirea conştiinţei de sine, autoritarismul dispare. Nu este nevoie de „statutul" pe care îl dă aprobarea/dezaprobarea atâta timp cât toţi (profesori şi studenţi) luptă pentru descoperiri personale - odată cu trezirea intuiţiei vine un sentiment de siguranţă.

Desprinderea de profesor ca autoritate absolută nu se produce întotdeauna imediat. Atitudinile se formează cu anii şi cu toţii ne temem să renunţăm la ele. Ţinând minte întotdeauna că *cerinţele teatrului sunt stăpânul adevărat,* profesorul îşi va găsi locul cuvenit, deoarece şi el trebuie să accepte *regulile jocului.* Ca urmare, el îşi va găsi cu uşurinţă rolul de ghid, căci la urma urmei profesorul-regizor cunoaşte teatrul din punct de vedere tehnic şi artistic, iar experienţa sa este necesară pentru conducerea grupului.

Expresia colectivă

Existenţa unor relaţii colective sănătoase este condiţionată de prezenţa unui număr de indivizi care lucrează interdependent pentru realizarea unui proiect dat, cu o deplină participare individuală şi contribuţie personală. Dacă o persoană domină, ceilalţi participanţi nu au posibilitatea să se afirme şi lucrează fără plăcere, iar relaţiile cu adevărat colective nu există.

Teatrul implică o relaţie artistică colectivă care cere talentul şi energia multor oameni - de la prima idee a piesei până la ultimul ecou al aplauzelor. Fără această interacţiune nu există loc pentru actorul singur, căci fară funcţionarea întregului grup, pentru cine ar juca, ce materiale ar folosi şi ce efecte ar putea produce? Studentul-actor trebuie să ştie că arta de „a juca", ca şi jocul, este indisolubil legată de fiecare membru, în toată complexitatea acestei forme de artă. Teatrul de improvizaţie cere relaţii colective foarte strânse, deoarece materialul pentru scene şi piese se naşte din Acordul colectiv şi din acţiunea grupului.

Pentru studentul care intră pentru prima oară în contact cu teatrul, munca colectivă strânsă îi dă pe de o parte o mare siguranţă, dar devine o ameninţare pe de altă parte. Deoarece participarea la o activitate teatrală este confundată de mulţi cu exhibiţionismul (şi de aceea cu teama de expunere), individul se consideră „unul contra multora". El trebuie să înfrunte dezarmat un mare număr de oameni cu „ochi răuvoitori" care stau şi îl judecă. Ca urmare, studentul, încercând să-şi dovedească aptitudinile, se supraveghează şi se judecă constant până ajunge în impas.

Totuşi, lucrând cu un grup, jucând şi experimentând în colectiv studentul-actor se integrează şi se regăseşte în cadrul activităţii comune. Atât deosebirile, cât şi asemănările, sunt acceptate în cadrul grupului. Un grup nu trebuie folosit niciodată pentru a induce o conformitate, ci, la fel ca într-un joc, trebuie să fie un imbold pentru acţiune.

Pentru profesorul-regizor problema este în fond simplă: el trebuie să urmărească participarea liberă a fiecărui student la fiecare moment. Sarcina profesorului sau a coordonatorului este de a activa pe fiecare student din grup, respectând totodată capacitatea imediată de participare a fiecăruia. Deşi studentul înzestrat va părea întotdeauna că are mai mult de dat, totuşi, dacă un student participă până la limita puterilor sale şi îşi foloseşte aptitudinile la întreaga lor capacitate, trebuie respectat, oricât de mică i-ar fi contribuţia. Studentul nu poate face întotdeauna ceea ce crede profesorul că trebuie să facă, dar, dacă progresează, aptitudinile lui se vor dezvolta. Lucraţi cu studentul aşa cum este el, iar nu aşa cum ar trebui să fie după părerea voastră.

Participarea şi buna înţelegere colectivă înlătură oboseala şi tensiunile rivalităţii şi deschid calea spre armonie. O atmosferă încărcată de rivalitate creează tensiuni artificiale, iar când *întrecerea* ia locul *participării*, rezultatul este o acţiune forţată. O competiţie strânsă sugerează până şi celor mai tineri ideea că ei trebuie să fie mai buni decât ceilalţi. Când un actor simte asta, toată energia lui este cheltuită numai în această direcţie; el devine preocupat şi rigid, iar partenerii săi constituie o ameninţare pentru el. în cazul în care competiţia este considerată o metodă pedagogică, întregul sens al jocului este denaturat. Acţiunea de joc permite individului să reacţioneze cu „organismul total într-un mediu înconjurător total" (vezi la final „Nota explicativă": „Total organism within a total environment"). O competiţie impusă face imposibilă această armonie, deoarece distruge natura de bază a jocului, închizând şinele şi separându-i pe jucători unii de alţii.

Când competiţia şi comparaţiile ocupă un loc considerabil într-o activitate, efectul se simte imediat în comportarea studentului. El luptă pentru statut trăgându-i pe ceilalţi în jos sau îşi dezvoltă atitudini defensive, dând motivaţii detaliate pentru cea mai simplă acţiune, lăudându-se sau blamându-i pe alţii pentru ceea ce face el însuşi. Cei care nu pot să lupte împotriva tensiunii impuse cad în apatie, plictiseală. Aproape toţi dau semne de oboseală.

Pe de altă parte, o întrecere firească este o parte organică a oricărei activităţi colective şi alternează tensiunea cu relaxarea în aşa fel încât jucătorul îşi păstrează echilibrul în timpul jocului. Interesul sporeşte pe măsură ce fiecare problemă este rezolvată şi apar altele noi. Partenerii de joc sunt necesari şi bine veniţi, iar jocul poate deveni un proces de pătrundere mai adâncă în mediul înconjurător.

Odată cu stăpânirea fiecărei probleme noi, trecem la altele, căci, de îndată ce o problemă e rezolvată, se topeşte ca vata de zahăr. Când ştim bine să mergem în patru labe, ne ridicăm în picioare, iar când stăm în picioare, facem primii paşi. Această permanentă apariţie şi dizolvare a fenomenelor ne dezvoltă o putere de percepţie şi pătrundere tot mai mare cu fiecare nou complex de împrejurări (vezi toate exerciţiile de transformare).

în joc trebuie să existe o competiţie firească în cadrul căreia fiecare se străduieşte să rezolve probleme tot mai complicate. Acestea pot fi rezolvate nu în dauna altei persoane, şi nu cu acea teribilă cheltuire de emoţie care vine odată cu comportarea rigidă, ci lucrând în armonie cu ceilalţi pentru a îmbunătăţi proiectul grupului. Numai dacă scara valorilor a luat competiţia ca pe un strigăt de luptă, apare *pericolul ca rezultatul final - succesul - să devină mai important decât* ***procesul.***

E foarte vizibilă în zilele noastre folosirea energiei în exces pentru a rezolva o problemă. Este adevărat că unii oameni care lucrează cu energie excesivă au succes, dar în acelaşi timp au pierdut din vedere partea plăcută a muncii lor şi nu sunt mulţumiţi de realizările lor. Este evident că, dacă ne dirijăm toate eforturile numai spre realizarea unui scop, suntem în pericol să pierdem acel ceva pe care ne-am clădit activităţile cotidiene, pentru că deseori ne simţim înşelaţi când am realizat un scop care a fost suprapus unei activităţi în loc să se nască din ea.

Când scopul apare în mod natural, ca rezultat al unei creşteri şi nu al unei forţări, rezultatul final, spectacolul sau orice altă activitate, nu va fi diferit de procesul care a realizat acea activitate. Dacă ne antrenăm numai pentru succes, în loc să ne antrenăm pentru a-1 câştiga, vom ajunge să folosim totul (şi oamenii) în acest scop; putem ajunge să înşelăm, să minţim, să ne târâm, să trădăm sau să renunţăm la viaţa socială în întregime pentru a realiza succesul. Cu cât mai solide ar fi cunoştinţele noastre, dacă ele ar rezulta din plăcerea de a învăţa? Cât de multe valori umane ar fi fost pierdute şi cât de sărăcite ar fi fost formele noastre de artă, dacă s-ar fi căutat numai succesul?

De aceea, înlăturând competiţia din preocupările colectivului, ţinând minte că *procesul vine înaintea rezultatului final,* îl ajutăm pe studentul-actor să aibă încredere în sistemul de lucru şi să rezolve problemele activităţii propuse. Atât studentul înzestrat care obţine succese chiar şi sub o tensiune puternică, cât şi studentul care are puţine şanse să reuşească sub presiune, devin creativi şi nivelul artistic al atelierului devine mai înalt când o energie liberă şi sănătoasă trece nestingherită în activitatea teatrală. *întrucât problemele de arta actorului sunt organice, ele sunt aprofundate şi îmbogăţite prin fiecare experienţă nouă.*

Publicul

Rolul publicului trebuie să devină o parte concretă a antrenamentului teatral. Din păcate, de cele mai multe ori este ignorat. Actorului, scenografului, regizorului, tehnicianului, directorului, etc. li se acordă timp şi meditaţie, dar acelui grup mare fără de care eforturile lor ar fi inutile, rareori i se acordă cea mai mică atenţie. Publicul este privit fie ca o mulţime pe care actorii şi regizorii o tolerează, fie ca un monstru cu mai multe capete ce stă şi judecă.

îndemnul „Uită publicul!" e doar un mecanism pe care mulţi regizori îl folosesc ca să ajute studentul-actor să se relaxeze pe scenă. Probabil că această atitudine a creat al patrulea perete. Actorul nu trebuie să-şi uite publicul aşa cum nu trebuie să-şi uite replicile, recuzita sau partenerii actori!

Publicul este elementul cel mai onorat al teatrului. Fără public, nu există teatru. Fiecare tehnică învăţată de actor, fiecare pânză şi fiecare practicabil de pe scenă, fiecare analiză atentă a regizorului, fiecare scenă bine coordonată sunt pentru plăcerea şi distracţia publicului. Ei sunt oaspeţii noştri, parteneri de joc şi ultima spiţă într-o roată ce abia apoi poate începe să se învârtă. Ei dau sens spectacolului.

Când actorul înţelege rolul publicului, devine relaxat şi liber. Exhibiţionismul dispare când studentul-actor începe să vadă oamenii din public nu ca pe nişte judecători sau cenzori şi nici ca pe nişte prieteni încântaţi, ci ca pe un grup cu care el împarte o experienţă. Când publicul este înţeles ca parte organică a experienţei teatrale, studentul-actor simte imediat o responsabilitate de gazdă faţă de acesta, o responsabilitate lipsită de încordare. Al patrulea perete dispare şi privitorul singuratic devine parte a jocului, parte a experienţei şi este binevenit! Această relaţie nu poate fi indusă la prima repetiţie cu costume sau într-o discuţie de ultim moment, ci trebuie, ca toate celelalte probleme, să fie luată în considerare de la primul atelier de arta actorului.

Dacă suntem de acord că toţi cei implicaţi în teatru trebuie să aibă libertate personală de a experimenta, neapărat să includem şi publicul - fiecare individ din public trebuie să aibă o experienţă personală şi nu o stimulare artificială, în timp ce vede piesa. Dacă e inclus, publicul nu trebuie gândit ca o masă inertă făcută să fie dusă de nas, care să fie nevoită să trăiască povestea vieţii altcuiva (fie şi numai pentru o oră) şi nici nu trebuie să se identifice cu actorii şi să fie străbătut de sentimente obositoare, doborâtoare.

Publicul e format din individualităţi distincte ce privesc aptitudinile actorilor (şi dramaturgilor), iar actorii (şi dramaturgii) trebuie să folosească aceste aptitudini ca să creeze lumea magică a unei realităţi teatrale pentru fiecare individ în parte. în această lume ar trebui ca orice încurcătură, ghicitoare sau viziune să poată fi explorată, o lume magică unde, atunci când e nevoie, iepurii pot fi scoşi din pălărie şi însuşi diavolul poate fi provocat la o discuţie.

Problemele teatrului zilelor noastre sunt abia acum formulate în întrebări. Când antrenamentul nostru teatral îi va face capabili pe viitorii dramaturgi, regizori şi actori să regândească publicul ca fiind format din individualităţi cu rol în procesul numit teatru, fiecare având dreptul la o experienţă personală şi profundă, nu va rezulta cumva o cu totul nouă prezentare a teatrului? Deja există teatre profesioniste de improvizaţie care, pornind de la această metodă de lucru, încântă publicul seară de seară cu experienţe teatrale mereu noi.

Tehnicile teatrale

Tehnicile de teatru nu sunt nici pe departe sacre. Stilul în teatru se schimbă radical odată cu trecerea anilor, pentru că *tehnicile teatrului sunt de fapt tehnicile comunicării.* Actualitatea comunicării este mult mai importantă decât metoda folosită. Metodele se modifică în funcţie de necesităţile timpului şi spaţiului.

Atunci când o tehnică teatrală sau o convenţie scenică este privită ca un ritual, dar nu se mai ştie motivul pentru care a fost inclusă în lista de exerciţii ale actorului, devine inutilă. Când tehnica este separată de experienţa directă, se ridică o barieră artificială între ele. Nu poţi separa bătaia mingii de jocul de basket.

Tehnica nu e o sumă de procedee mecanice - o lădiţă cu trucuri, fiecare etichetat precis pentru ca actorul să le poată scoate când are nevoie. Când o formă de artă devine statică, aceste „mijloace tehnice" izolate, presupuse a crea forma, sunt predate şi adoptate prea strict. Atât dezvoltarea individului, cât şi a formei are de suferit, căci, în afară de cazul în care studentul este excepţional de intuitiv, o astfel de rigiditate în predare, neglijând dezvoltarea individuală, se reflectă invariabil în jocul său.

Când actorul ştie cu fiecare părticică a trupului său că există multe posibilităţi de a face sau a spune un lucru, tehnica va izvorî de la sine, din întreaga sa fiinţă. Prin conştientizare directă şi dinamică a experienţei

jocului teatral, se produce îmbinarea spontană între experimentare şi tehnică, eliberându-1 pe student pentru forma mereu schimbătoare, nesfârşit de variată a comportării scenice. Jocurile teatrale îndeplinesc această funcţie.

Prelungirea procesului de învăţare în viaţa cotidiană

Artistul trebuie să ştie întotdeauna unde se află, să pătrundă şi să perceapă fenomenele vieţii, dacă vrea să creeze realitatea pe scenă. Dat fiind că antrenamentul teatral nu trebuie să aibă orele de practică acasă (se recomandă strict să nu se ia acasă materialul de memorizat, chiar dacă se repetă o piesă obişnuită), trebuie să-i oferim studentului- actor ceea ce are nevoie în cadrul orelor de clasă (vezi în cap. XVII „Memorizarea"). Şi asta trebuie să se facă în aşa fel ca studentul să asimileze materialul şi să îl poarte mereu în el în viaţa lui cotidiană.

Datorită naturii problemelor artei actorului, este imperios necesară ascuţirea întregului aparat senzorial, eliberarea de orice preconcepţii, interpretări şi presupuneri (dacă se doreşte rezolvarea problemei), astfel încât studentul să fie capabil să intre într-un *contact direct şi proaspăt* cu mediul creat şi cu obiectele şi oamenii din el.

Dacă se învaţă asta în lumea teatrului, se produce în mod simultan contactul direct şi spontan şi cu lumea din afară. Ca urmare, asta lărgeşte capacitatea studentului-actor de a intra în contact cu mediul său înconjurător şi de a-1 experimenta personal. Aşadar, *experienţa vieţii este singura activitate pentru acasă* şi, odată începută, asemenea undelor pe apă, este nesfârşită în variaţiile ei.

Când studentul vede nişte oameni şi felul lor de a se comporta când sunt împreună, vede culoarea cerului, aude sunetele din aer, simte pământul pe care calcă şi vântul care-i bate-n faţă, el capătă o vedere mai largă asupra lumii sale personale şi dezvoltarea lui ca actor este mai rapidă. Universul oferă materialul pentru teatru şi dezvoltarea artistică a individului merge mână în mână cu cunoaşterea acestui univers şi a locului său în el.

Fizicalizarea

Termenul „fizicalizare" utilizat în această carte, descrie mijloacele prin care materialul este prezentat studentului la un nivel fizic, non-verbal, în opoziţie cu un mod intelectual sau psihologic. „Fizicalizarea" oferă studentului o experienţă personală concretă (pe care o poate acumula), de care depinde dezvoltarea lui viitoare; ea dă de asemenea profesorului şi studentului un vocabular de lucru necesar pentru stabilirea unor relaţii obiective.

La primul nostru contact cu studenţii trebuie să încurajăm libertatea expresiei fizice, deoarece relaţia fizică şi senzorială cu această forma de artă deschide calea către pătrunderea ei. De ce stau lucrurile astfel este greu de spus, dar sigur este aşa. Asta îl menţine pe actor în lumea dinamică a percepţiei nemijlocite - un eu deschis în raport cu lumea înconjurătoare.

După cum se ştie, realitatea poate fi numai fizică, fiind astfel percepută şi comunicată prin aparatul senzorial. *Viaţa ia naştere din relaţii fizice,* fie că e o scânteie ieşită dintr-un cremene, urletul valurilor lovind plaja sau un copil născut din bărbat şi femeie. Elementul fizic este ceea ce cunoaştem şi prin el putem găsi calea către necunoscut, intuitiv şi, poate chiar mai departe, către însuşi spiritul uman.

în orice formă de artă căutăm experienţa depăşirii a ceea ce ştim deja. Mulţi dintre noi percepem tumultul noului şi artistul este acela care trebuie să aducă până la noi (spectatorii) noua realitate pe care o aşteptăm cu nerăbdare. Vederea acestei realităţi ne inspiră şi ne regenerează. Rolul artistului este de a ne face *să o vedem.* Ceea ce crede el nu ne priveşte, deoarece acest lucru este de natură intimă, propriu actorului, iar nu pentru ochii publicului.

De asemenea, nici ce simte actorul nu e treaba noastră. Pe noi ne interesează numai comunicarea lui fizică directă. Sentimentele, intime pentru fiecare din noi, nu sunt utile în teatru. Când energia este absorbită prin obiectivul fizic, nu mai este loc pentru „simţire". Dacă sună dur, fiţi siguri că insistenţa asupra acestui raport obiectiv (fizic) cu această formă de artă aduce o mai mare claritate în idei şi mai multă vitalitate pentru studentul-actor. Căci energia încătuşată de teama de expunere este eliberată când studentul înţelege intuitiv că nimeni nu-i spionează viaţa particulară şi nu e interesat de secretele lui.

Un actor poate diseca, analiza, intelectualiza sau dezvolta un caz interesant pentru rolul său, dar, dacă este incapabil să îl asimileze şi să îl comunice fizic, eforturile lui sunt sterile din punct de vedere teatral. Nu dă aripi

şi nu aduce focul inspiraţiei în ochii publicului. Teatrul nu e o clinică şi nici nu trebuie să fie un institut de statistică.

Artistul trebuie să exprime o lume care este fizică, dar care depăşeşte obiectele - mai mult decât o observaţie şi o informaţie precisă, mai mult decât obiectul fizic însuşi, mai mult decât poate ochiul să vadă. Noi toţi trebuie să găsim instrumentele pentru această expresie. „Fizicalizarea" este un astfel de instrument.

Când un actor află că poate comunica direct cu publicul numai prin limbajul fizic al scenei, întregul organism i se trezeşte. („Comunicarea directă" se referă aici la momentul de percepţie reciprocă). El capătă încredere în sistemul de lucru şi lasă această expresie fizică să-1 ducă oriunde vrea.

în teatrul de improvizaţie, de pildă, unde nu se folosesc aproape deloc costume, recuzită sau decor, actorul învaţă că o realitate scenică trebuie să aibă spaţiu, profunzime şi substanţă - pe scurt, realitate fizică.

Crearea acestei realităţi din nimic, ca să spunem aşa, îi permite actorului să facă primul pas în necunoscut. în teatrul tradiţional, unde se utilizează decorul şi recuzita, zidurile închisorii sunt doar cartoane pictate, iar lăzile cu nestemate nişte cutii goale. Şi aici actorul poate crea realitatea teatrală numai facând-o fizică. Fie cu recuzită, costume sau cu o emoţie puternică, actorul poate numai *să ne arate ftzicalizând.*

Capitolul II METODOLOGIE

Un sistem de lucru arată că, urmând un plan de studiu, putem acumula destule date şi experienţă pentru a ne orienta cu o nouă înţelegere în mediul nostru. Cei care lucrează în teatru cu oarecare succes au propriile lor căi de a obţine rezultate; conştient sau inconştient, ei au un sistem. La mulţi profesori, actori importanţi, acesta este ceva atât de intuitiv, încât nu au o formulă pe care să o comunice altora. Deşi interesant de observat, acest lucru reduce totul la maestrul „talentat" de la natură. Şi nu ar trebui să fie aşa. De câte ori vizionând spectacole sau ascultând conferinţe despre teatru nu ne-am gândit: „Cuvintele sunt juste, principiile corecte, rezultatele sunt minunate, dar cum am putea face şi noi asta?"

Toate problemele de arta actorului din acest manual sunt tot atâţia paşi spre un sistem de predare/învăţare care este o metodă cumulativă începând tot atât de simplu ca executarea primului pas pe un drum sau ca faptul că unu şi cu unu fac doi. Metoda, „cum să faci", se va contura vizibil odată cu folosirea materialului. Totuşi nici un sistem n-ar trebui să fie sistem. Trebuie să procedăm cu grijă, dacă nu vrem să ne distrugem obiectivele. Cum am putea avea o cale „planificată" de acţiune, încercând să găsim o cale „liberă"?

Răspunsul e clar. înseşi cerinţele formei de artă date trebuie să ne indice calea, modelând şi dirijând munca noastră, transformându-ne pe toţi pentru a face faţă impactului acestei mari forţe. Sarcina noastră constantă va fi deci de a menţine în permanenţă o realitate vie, mobilă, de a nu lucra forţat pentru un rezultat final. Oriunde ne întâlnim, în clasă sau în spectacol, această *întâlnire* trebuie să fie un moment al procesului artistic, un moment de *teatru viu.* Dacă lucrurile se petrec astfel, tehnica predării, regia, arta actorului, dezvoltarea materialului pentru improvizaţia scenică sau modul de a trata piesa scrisă, vor veni spontan, ca din întâmplare. Depinde numai de noi să înţelegem acest *proces organic* prin care munca noastră capătă viaţă. Exerciţiile din acest manual s-au conturat în funcţie de acest obiectiv. Pentru aceia dintre noi care servesc teatrul, scopul urmărit se va realiza în raport direct cu ceea ce facem pentru a-1 atinge.

Acest lucru este cu deosebire adevărat în noua şi interesanta evoluţie a improvizaţiei scenice. Numai din confruntarea cu prezentul în continuă mişcare şi din intervenţia noastră activă în acest prezent, poate lua naştere improvizaţia. Materialul şi substanţa improvizaţiei scenice nu sunt opera unei anumite persoane sau a unui scriitor, ci provin din coeziunea şi interacţiunea actorilor. Calitatea, întinderea, vitalitatea acestui material sunt în raport direct cu procesul prin care trece studentul, depinzând de experienţa lui practică în materie de *spontaneitate, creştere organică şi răspuns intuitiv.*

Acest capitol încearcă să-i clarifice profesorului cum să organizeze materialul de exerciţii în cadrul convenţiilor teatrale şi cum putem să ne îndepărtăm de predarea dogmatică păşind în domeniul necunoscutului.

Deşi mulţi ar putea să se retragă, temându-se să abandoneze limitele familiare, unii totuşi se vor regăsi pentru a păstra împreună spiritul viu al teatrului.

Pentru a ajunge la această înţelegere, profesorul trebuie să adopte un punct de vedere dublu faţă de el însuşi şi faţă de student: (1) să observe atent dacă materialul respectiv este cu adevărat util în antrenamentul pentru scenă; (2) să aibă mereu grijă ca materialul să ajute la realizarea unui nivel mai profund de reactivitate care să declanşeze intuitivul.

Cuvântul „intuitiv" nu trebuie să ajungă un slogan pe care îl lansăm în jurul nostru sau îl folosim pentru noţiuni perimate, ci să-1 folosim pentru a desemna acea sferă a cunoaşterii care se află dincolo de restricţiile de cultură, rasă, educaţie, psihologie şi vârstă; sub

6. Gură mobilă
7. Maxilar mobil
8. Limbă mobilă
14. Genunchi
15. Glezne şi tălpi
16. Degete de la picioare mobile

Privire din spate

1. Capul (părţi imobile)
2. Umeri (ca şi în faţă)
3. Tors (masă solidă)
4. Braţe şi mâini (mişcare limitată)
5. Fese
6. Călcâie, glezne şi partea din spate a gambelor (relativ imobile)

Acum cereţi studenţilor, unul câte unul, să se aşeze ca şi cum ar cânta la pian, cu spatele spre public. Trebuie să arate ce simt prin felul de a cânta. Lăsaţi-i să-şi găsească atitudini proprii. Exemple de atitudini ar putea fi: exersare plictisită, cântat ca în concert, cântat într-un moment nostalgic.

Acum studenţii decid Unde, Cine, Ce. Scena trebuie jucată cu spatele la public. Ei trebuie să aleagă un spaţiu în care dialogul nu este necesar (de exemplu: o biserică; locul unei catastrofe miniere; un loc unde se adună persoane care nu se cunosc). Pentru că Punctul de concentrare constă în a arăta publicului, folosind spatele, acţiunea lor interioară - ce simt - actorii trebuie să aleagă ceva care concentrează interesul mai multor persoane (de exemplu: mai mulţi oameni privind pe cineva care este gata să sară de la etaj, oameni adunaţi să privească o luptă de stradă, oameni urmărind un meci de fotbal).

Exemplul 1
Unde - o cameră de aşteptare goală, cu bănci. Cine - refugiaţi, doctori, infirmiere, etc. Ce - inundaţie. Când - ora 4 a.m. Vremea - tunete şi fulgere. Problema - încercarea de a se aşeza confortabil şi de a dormi.

Indicaţii pe **parcurs:** *Nu fizicalizaţi cu faţa, ci cu spatele!*

Exemplul 2
într-o piesă, o fetiţă de 8 ani era prinţesa mofturoasă şi trebuia să-1 alunge pe primul ei ministru de pe scenă. I s-a indicat să-şi arate nervozitatea şi lipsa de respect prin omoplaţi. Acţiunea care a rezultat i-a cuprins întregul corp, dar mai ales vocea i-a devenit extraordinar **de** furioasă. Acţiuni foarte interesante au apărut când îl alunga pe prim-ministru. 1 s-a spus să-şi menţină mânia în omoplaţi, când venea trufaşă spre biroul ei. Fetiţa a umplut

efectiv scena cu sentimentul ei şi rezolvarea problemei s-a produs fară nici o dificultate. **Evaluare:** Au fizicalizat cu spatele? Ar fi putut să aibă o mişcare mai diversă? Expresia lor era difuză sau concentrată? Ce vârstă aveau? **Observaţii:**

1. Variantă: lucrează un singur student.
2. Nu aşteptaţi prea mult de la început. Numai cei mai înzestraţi de natură pot oferi o expresie completă la început.
3. S-ar putea ca acest exerciţiu să fie util mai devreme: atunci când apare discuţia despre a sta sau nu cu spatele la public.
4. Acest exerciţiu este util în repetiţiile teatrului tradiţional pentru pregătirea scenelor de masă.

Părţi ale corpului: scenă întreagă Punct de concentrare: asupra unei părţi anume a corpului. > După fiecare exerciţiu individual sau serii de exerciţii care se concentrează asupra părţilor corpului, împărţiţi grupul în două echipe. Se decid Unde, Cine, Ce. Scena se face ca de obicei, cu studenţii-actori perfect vizibili de către public. **Observaţie:** Veţi observa că au dispărut multe manierisme. De pildă, ca rezultat al acestor exerciţii, studenţi care se bazau înainte pe grimase, renunţă acum la ele.

„echipamentul de protecţie" - manierisme, prejudecăţi, intelectualisme şi împrumuturi - ne ducem viaţa cotidiană majoritatea dintre noi. în munca noastră trebuie să eliberăm în noi şi în studenţii noştri *elementul uman* şi atunci zidurile prejudecăţilor, ale sistemelor de referinţă, ale binelui şi răului predeterminat se vor nărui. Vom privi cu un „ochi interior". în felul acesta nu va exista pericolul ca un sistem să devină sistem.

Rezolvarea de probleme

Tehnica rezolvării de probleme, folosită în atelier, dă un scop comun şi obiectiv profesorului şi studenţilor. în cei mai simpli termeni, *această tehnică dă probleme care rezolvă probleme.* Elimină necesitatea profesorului de a analiza, de a intelectualiza, de a diseca lucrul studentului în mod personal. Elimină de asemenea necesitatea studentului de a privi cu ochii profesorului şi a profesorului de a privi cu ochii studentului pentru a putea învăţa, oferind amândurora un contact direct cu materialul, dezvoltând astfel mai curând relaţii decât dependenţe între ei. Această tehnică a rezolvării de probleme face posibilă experimentarea şi netezeşte calea unor oameni cu un nivel diferit de pregătire iniţială, pentru a putea lucra împreună.

Când pentru a învăţa un lucru trebuie însuşite vederile altuia, când învăţarea poartă amprenta necesităţilor subiective ale profesorului şi studentului, lovindu-se deseori de rezistenţa personală, întreaga experienţă este alterată în aşa măsură încât experimentarea directă este imposibilă. Aprobarea/dezaprobarea din partea autorităţii devine mai importantă decât procesul de învăţare, iar studentul actor este ţinut în cadrul vechilor sisteme de referinţă (ale sale proprii şi ale profesorului); comportarea şi atitudinile rămân neschimbate. Rezolvarea de probleme previne acest lucru.

Rezolvarea de probleme îndeplineşte aceeaşi funcţie în creearea unităţii organice şi a libertăţii de acţiune ca şi jocul şi trezeşte un mare interes prin punerea constantă a chestiunii procedeelor de folosit în momentul de criză, ţinând astfel pe toţi partenerii deschişi către experimentare.

Deoarece nu există un mod corect sau greşit de a rezolva o problemă şi deoarece răspunsul la fiecare problemă este prefigurat în problema însăşi (dacă problema este o adevărată problemă), munca susţinută şi rezolvarea acestor probleme orientează pe fiecare individ către propria sa sursă şi putere. Modul în care un student rezolvă o problemă este personal şi într-un joc el poate alerga, striga, se poate căţăra sau poate face tumbe, atîta timp cât o face pentru problema respectivă. Toate denaturările caracterului şi personalităţii dispar treptat deoarece adevărata noastră identitate este mult mai interesantă decât falsitatea izolării, egocentrismul, exhibiţionismul şi nevoia de aprobare socială.

Asta-1 include şi pe profesorul-regizor sau pe coordonatorul de grup. Trebuie să fii mereu capabil să aduci noi probleme de arta actorului care să rezolve orice dificultăţi care apar pe pacurs. Devii un fel de diagnostician care îşi desfăşoară priceperea personală în primul rând pentru a găsi ceea ce îi trebuie sau îi lipseşte studentului în munca sa şi, în al doilea rând, pentru a găsi exact acea problemă care va funcţiona pentru el. De pildă: dacă actorii noştri nu pot acţiona mai mult de patru în acelaşi timp pe scenă şi vorbesc toţi deodată creând un tablou scenic gălăgios şi o confuzie generală, introducerea exerciţiului "Dă şi preia/ Două scene" (cap. VI) va lămuri lucrurile pentru toată lumea. Rezolvarea problemei exerciţiului îl va ajuta pe student să înţeleagă organic unele probleme de punere în scenă. De acum încolo, tot ce are de făcut profesorul (în caz că dificultăţile apar din nou) este să dea indicaţia *Dă şi Preia!* pentru ca actorii să înţeleagă şi să acţioneze în acest sens.

La fel şi în cazul tuturor celorlalte exerciţii. Probleme menite să rezolve probleme, emisia vocală, caracterizarea, acţiunea scenică, dezvoltarea materialului pentru improvizaţia scenică - cu toate se poate lucra astfel. Evitând să ţinem prelegeri despre arta actorului, evităm de fapt dogmatismul; vom vorbi atât cât e necesar ca să clarificăm problema. Această metodă poate fi considerată un sistem non-verbal de predare, deoarece studentul îşi adună date proprii printr-o experienţă nemijlocită. Această relaţionare directă cu problema (şi nu cu colegul) purifică atmosfera de vedetisme, de critică, de învinuiri reciproce, de linguşiri, etc. aducând în schimb încredere şi relaţii care fac posibilă detaşarea artistică.

Când actorilor celor mai tineri li se spune că nu li se vor pune niciodată întrebări la care nu pot răspunde şi nu li se vor da probleme pe care nu le pot rezolva, ar face bine să o creadă.

Punctul de concentrare

Punctul de concentrare este centrul sistemului expus în acest manual, (vezi în „Nota explicativă" de la final „Point of Concentration" şi „Focus", n.t.) Punctul de concentrare eliberează puterea colectivă şi geniul individual. Prin PDC teatrul, cea mai complexă formă de artă, poate fi predat copiilor, bătrânilor, instalatorilor, profesorilor, fizicienilor sau gospodinelor. Le dă tuturor libertatea de a participa la o aventură creativă şi astfel dă sens teatrului în comunitate, în cartier sau acasă.

Punctul de concentrare al unui exerciţiu *face munca studentului.* Este „*mingea " cu care se joacă jocul.* Deoarece utilizările sale pot fi multiple, următoarele patru puncte ajută la clarificarea folosirii acestuia în atelierele de arta actorului. (1) Ajută la izolarea pe segmente a tehnicilor teatrale (necesare pentru spectacol), care, fiind complexe şi suprapuse, pot fi astfel explorate detaliat. (2) Dă controlul, disciplina artistică în improvizaţie unde, altfel, spiritul creator nedirecţionat ar putea deveni o forţă mai curând distructivă decât stabilizatoare. (3) Asigură concentrarea studentului asupra unui singur punct mobil şi schimbător *(Fii cu ochii pe minge!)* în cadrul problemei de arta actorului şi această concentrare dezvoltă capacitatea lui de a se implica în problemă şi de a colabora cu partenerii la rezolvarea ei. Ambele sunt necesare în improvizaţia scenică. PDC acţionează ca un catalizator între actor şi actor ca şi între actor şi problemă. (4) Această concentrare asupra unui singur punct mobil, folosită în rezolvarea problemei, fie că este vorba de primul atelier în care studentul numără mesele, scaunele („Expunere"), sau mai târziu pentru lucruri mai complicate - îl eliberează pe student în vederea acţiunii spontane şi îl pregăteşte pentru o experienţă mai mult organică decât cerebrală. PDC face posibilă percepţia în dauna premeditării şi funcţionează ca o *trambulină spre intuiţie.*

(1) Prezentarea materialului pe segmente pregăteşte actorul pentru acţiune în orice stadiu al dezvoltării sale. împarte experienţa teatrală în fragmente atât de mici (simple şi familiare), încât fiecare detaliu este uşor de recunoscut şi nu copleşeşte şi nu sperie pe nimeni. La început PDC poate fi simpla mânuire a unei căni, a unei frânghii, a unei uşi. Devine mai complicat pe măsură ce problemele de arta actorului avansează şi, cu ajutorul său, studentul-actor va explora un personaj, o emoţie, evenimente complicate. Concentrarea asupra unui detaliu în complexitatea acestei forme de artă, oferă fiecăruia, ca şi într-un joc, ceva de făcut pe scenă, creează acţiunea scenică prin absorbirea totală a actorilor şi eliminarea fricii de aprobare/dezaprobare. Din acest „ceva de făcut" (acţiune scenică) se naşte tehnica predării, regizării artei actorului şi a improvizaţiei scenice. Dezvoltându-se, fiecare detaliu devine un pas către un nou tot unitar, cuprinzând atât structura totală a individului cât şi structura teatrului. Lucrând intens asupra unor părţi, grupul lucrează totodată asupra întregului.

Cu fiecare problemă de arta actorului strâns legată de alta, profesorul are în minte simultan două, trei sau chiar mai multe puncte călăuzitoare. în timp ce este foarte important ca profesorul să ştie ce parte anume a experienţei teatrale este explorată prin fiecare problemă şi ce loc îi aparţine în întreaga construcţie, studentul nu are nevoie să fie atât de informat. Poate că multe procedee tehnice nu vor fi niciodată exerciţii de sine stătătoare, ci se vor dezvolta alături şi împreună cu celelalte. Astfel, conturarea unui personaj de pildă, care este evitată cu grijă şi intenţionat în fazele iniţiale de lucru, devine mai puternică cu fiecare exerciţiu, deşi atenţia principală este îndreptată în altă parte (vezi cap. XII). Aceasta evită activitatea cerebrală în jurul unei probleme de arta actorului şi o face organică (unitară).

(2) PDC acţionează ca o limitare suplimentară (ca şi regulile jocului) în care actorul trebuie să lucreze şi să întâlnească mereu noi momente de criză. Deoarece studentul trebuie să lucreze numai asupra PDC-ului său, el poate să-şi îndrepte întregul aparat senzorial asupra unei singure probleme, să nu fie preocupat decât de un singur lucru în timp ce în realitate face mai multe, mergând fără ezitare către orice i se prezintă şi funcţionând fără teamă sau rezistenţă. Căci orice problemă poate fi soluţionată şi este totodată un PDC în afara studentului pe care el îl poate vedea şi sesiza; fiecare PDC succesiv acţionează ca o forţă stabilizatoare facându-i pe studenţi să capete încredere în sistemul de lucru şi să se lase în seama formei de artă.

(3) Toţi actorii, în timp ce lucrează individual asupra PDC, trebuie să se adune în acelaşi timp (ca într-un joc) în jurul problemei (minge), să lucreze împreună pentru a o rezolva, acţionând în funcţie de PDC şi în relaţie unii cu alţii. Se creează astfel o linie dreaptă de la actor la problemă (similară cu linia dreaptă de la profesor şi student la problemă). Această legătură totală, individuală cu problema (evenimentul sau proiectul) face posibile relaţiile cu ceilalţi. Fără această implicare în problemă, apare necesară stabilirea unui contact strâns cu sine sau cu altcineva. Făcându-ne pe noi înşine sau pe alt actor mingea cu care se joacă jocul, apare pericolul grav de

reflectare şi absorbire. Astfel, ne-am rostogoli unul pe altul pe teren (scena), expunându-ne pe noi înşine în loc să jucăm noi mingea. Relaţia păstrează intactă individualitatea, asigură un spaţiu personal (de joc) în mijlocul celorlalţi şi ne împiedică să ne folosim de noi înşine sau de ceilalţi pentru nevoile noastre subiective. Implicarea în PDC absoarbe nevoile noastre subiective şi ne eliberează pentru relaţie. Face posibilă acţiunea scenică şi curăţă scena de scenarizare, auto-emoţionare şi psihodramă. Cu timpul, când detaşarea artistică este realizată, ne putem face pe noi înşine sau pe oricare altul „minge" fără nici un pericol.
(4) PDC este focarul magic care ocupă şi curăţă (face tabula rasa) mintea (elementul cunoscut) şi acţionează ca un fir de plumb în centrii noştri intimi (elementul intuitiv), răzbind prin zidurile care ne separă de necunoscut, de noi înşine şi de ceilalţi. Având un singur focar, fiecare este orientat spre observarea rezolvării problemei şi deci nu se produce o dezmembrare a personalităţii. Atât pentru actori, cât şi pentru public, decalajul între vizionare şi participare dispare de îndată ce subiectivitatea lasă calea liberă pentru comunicare şi devine obiectivitate. Spontaneitatea nu poate proveni din dualitate, din conştiinţa că eşti privit, fie că actorul se priveşte pe sine însuşi sau îi este teamă de privirile din afară.
Această combinaţie de indivizi care se concentrează împreună şi se implică reciproc creează o relaţie autentică, o participare comună la o experienţă nouă. Acum vechile sisteme de referinţă fac loc noii structuri (dezvoltări) care îşi croieşte drum înainte, dând individului libertate de reacţie şi de contribuţie. Energia individuală este descătuşată, ia naştere încrederea, apar inspiraţia şi creativitatea, de îndată ce partenerii joacă jocul şi rezolvă problema împreună. Zboară „scântei" între oameni când se întâmplă acest lucru. Din păcate, înţelegerea Punctului de concentrare ca idee nu este acelaşi lucru cu a-1 face să lucreze pentru noi. Este nevoie de timp pentru ca PDC să devină o parte integrantă din noi şi din munca noastră. Deşi mulţi oameni recunosc valoarea utilizării PDC-ului, nu este uşor să te restructurezi şi să renunţi la ce ştii, aşa că unii rezistă din răsputeri. Oricare ar fi motivul psihologic, rezistenţa se manifestă în refuzul de a-şi asuma responsabilităţi în cadrul grupului, în bufonerie, scenarizare, glume, evaluare imatură, lipsă de spontaneitate, interpretarea muncii altora în funcţie de propriile criterii preconcepute, etc. O persoană cu o puternică rezistenţă va încerca să-i facă pe parteneri să lucreze pentru ea şi pentru realizarea ideilor sale în loc să ia parte la Acordul colectiv. Se va revolta deseori faţă de ceea ce consideră că sunt limitări impuse de profesor sau va spune că jocurile teatrale sunt „fleacuri copilăreşti". Exhibiţionismul şi egocentrismul continuă când studentul improvizează aiurea, joacă, face personaje, se auto-emoţionează în loc să se implice în problema care-i stă la îndemână.

Este axiomatic faptul că studentul care nu vrea să lucreze asupra Punctului de concentrare nu va fi niciodată capabil să improvizeze şi va fi continuu o problemă de disciplină. Asta pentru că improvizaţia înseamnă deschidere către un contact direct cu mediul înconjurător şi cu partenerii, precum şi dorinţa de a juca; înseamnă să acţionezi asupra mediului înconjurător şi să permiţi celorlalţi să acţioneze asupra realităţii prezente, ca într-un joc.

Uneori studentul însuşi nu-şi dă seama de această rezistenţă care se manifestă în timpul lucrului prin verbalizare, erudiţie, argumentare şi întrebarea în exces „Cum să fac?". La studenţii inteligenţi şi cu aptitudini este uneori foarte dificil să descoperi rezistenţa. Lipsa de disciplină şi rezistenţa la PDC merg mână în mână, deoarece disciplina se poate naşte numai dintr-o implicare totală în problemă, eveniment sau proiect (vezi „Disciplina înseamnă implicare" - cap. XIII).

Totuşi, în nici o împrejurare studentul-actor nu are voie să abuzeze de scenă, oricare i-ar fi rezistenţa subiectivă. Trebuie folosită o mână fermă, nu pentru a impune voinţa cuiva, ci pentru a menţine integritatea formei de artă. Dacă studenţii se antrenează suficient de mult, ei îşi dau seama că această metodă nu ameninţă să le distrugă „individualitatea", căci, dacă forţa transcendentă de menţinere a PDC-ului este simţită de fiecare şi duce la dezvoltarea aptitudinilor artistice şi la o mai profundă autocunoaştere, rezistenţa lor va fi cu timpul învinsă.

Evaluarea

Evaluarea se face atunci când echipele au terminat lucrul asupra unei probleme de arta actorului. Este momentul când se stabileşte un vocabular obiectiv, o comunicare directă şi fără prejudecăţi, într-o atmosferă lipsită de atitudini critice, se stabileşte susţinerea grupului în rezolvarea problemelor şi se clarifică Punctul de

concentrare al exerciţiului respectiv. Toţi membrii clasei, inclusiv profesorul-regizor participă la Evaluare. Acest ajutor colectiv în rezolvarea problemelor ridică povara fricii şi a vinovăţiei de pe umerii actorului. Teama de critică (a sa proprie ca şi a celorlalţi) îi părăseşte treptat pe actori atunci când noţiunile bine/rău, corect/greşit se dovedesc a fi lanţuri care îi încătuşează şi ele dispar curând din vocabularul şi gândirea fiecăruia. în această dispariţie a fricii rezidă eliberarea, în această eliberare rezidă abandonarea clementelor restrictive de autocontrol (auto-protecţie) de către student. Dacă renunţă la auto-protecţie şi porneşte de bună voie la o nouă experienţă, studentul capătă încredere în sistemul propus şi face un nou pas în mediul înconjurător.

Profesorul-regizor trebuie de asemenea să evalueze obiectiv. Concentrarea a fost completă sau incompletă? Au rezolvat problema? Au comunicat sau au interpretat? Au arătat sau au povestit? Au acţionat sau au reacţionat? Au lăsat sau nu să se întâmple ceva?

Evaluarea care se limitează la o prejudecată personală nu duce nicăieri. „Un poliţist nu mănâncă ţelină"; sau: „Oamenii nu stau în cap în situaţia asta"; sau: „A făcut bine, rău, corect, greşit" - toate acestea sunt ziduri care ne închid. Ar fi mai bine să întrebăm: „Ne-a arătat cine era? De ce nu? A lucrat tot timpul asupra problemei? Despre care bine/rău, corect/greşit vorbeşti: al meu, al lui sau al tău? Şi-a menţinut Punctul de concentrare?".

Cu timpul încrederea reciprocă face posibil ca studentul să se încredinţeze singur Evaluării. Putând să aibă în minte un singur scop, deoarece nu mai are nevoie să se observe, studentul devine nerăbdător să afle unde i-a scăpat problema. Când este spectator, el îşi evaluează colegii; când este actor, ascultă şi permite spectatorilor-studenţi să facă observaţii în ceea ce îl priveşte deoarece se află în faţa egalilor săi.

Calitatea Evaluării făcute de spectatorii-studenţi depinde de cât de bine au înţeles PDC-ul exerciţiului şi problema ce trebuie rezolvată. Pentru ca studentul să înţeleagă mai bine ceea ce a lucrat este esenţial ca profesorul să nu facă Evaluarea direct, ci să pună întrebări la care să răspundă toţi, inclusiv el însuşi: „Au scenarizat?", „S-a prefăcut sau a fost real?", „A condus problema (a mişcat mingea) sau s-a lăsat condus?", „A realizat contactul sau a făcut presupuneri?", „A rezolvat sau nu problema?".

Studenţii-spectatori nu se află aici spre a fi distraţi şi nici nu trebuie să-i atace sau să-i protejeze pe studenţii-actori. Dacă vor să se ajute reciproc, trebuie să evalueze ceea ce a fost realmente comunicat şi să nu facă o interpretare personală a ceea ce trebuia sau nu făcut. Aceasta ajută întregul proces de studiu deoarece spectatorii sunt astfel ocupaţi să privească nu o piesă sau o întâmplare, ci rezolvarea unei probleme. Dacă studenţii-spectatori îşi înţeleg rolul, se produce o mai bună comunicare între spectatori şi actori şi cei dintâi devin din observatori pasivi participanţi activi.

„Nu presupune nimic! Evaluează numai ce ai văzut efectiv!" Asta va arunca mingea înapoi la jucători, le va ascuţi ochiul şi antrena mâna în opţiunile pe care le vor face pentru a clarifica realitatea scenică. Publicul format din studenţi nu compară, nu intră în competiţie, nu caricaturizează; ei sunt acolo pentru a evalua problema de arta actorului prezentată şi nu un spectacol (fie el şi al unei singure scene). Astfel, răspunderea spectatorilor pentru actori devine o parte a dezvoltării organice a studentului. Când o scenă se dezvoltă, plăcerea devine mai mare pentru toţi (vezi Observaţia nr. 4 a exerciţiului „început şi sfârşit", cap. IV).

Cerinţa acceptării unei comunicări directe fără interpretare şi presupunere este greu de înţeles pentru studenţi la începutul lucrului, întrebarea pusă fiecărui spectator: „Ce v-a comunicat actorul?" poate lămuri acest punct. în această perioadă, ceea ce studenţii-spectatori, pornind de la propriul sistem de referinţă, „au crezut" sau „au presupus" că face actorul, poate fi definit mai degrabă ca interpretare decât ca percepţia unei comunicări directe. *Un actor pe scenă comunică sau nu.* Spectatorii văd obiectele invizibile pe care le foloseşte sau nu le văd. Este tot ce cerem şi tocmai simplitatea cerinţei noastre este ceea ce îl încurcă pe student. Dacă actorul nu a făcut o comunicare directă spectatorilor, data viitoare se va strădui să o facă. Dacă studenţii-spectatori nu au perceput comunicarea, n-au perceput-o - asta e tot.

Unii studenţi-spectatori se abţin uneori de la Evaluare din diferite motive: în primul rând ei nu înţeleg care este PDC-ul unui exerciţiu şi, prin urmare, nu ştiu ce anume să urmărească; în al doilea rând, mulţi studenţi confundă Evaluarea cu „critica" şi nu vor să „îi atace" pe colegii lor. De îndată ce vor înţelege că Evaluarea este o parte importantă a procesului şi este esenţială pentru înţelegerea problemei, atât pentru actor, cât şi pentru spectatori, această reticenţă de a se exprima va dispărea. în al treilea rând, profesorul poate să nu aibă el însuşi

„deplină încredere în sistem" şi de aceea poate distruge fară să ştie evaluarea studenţilor, preluând-o. Profesorul trebuie să devină spectator împreună cu studenţii, în sensul cel mai adânc al cuvântului, pentru ca Evaluarea să-şi atingă scopul.

Indicaţia pe parcurs

Indicaţia pe parcurs schimbă relaţia tradiţională profesor - student, creând o relaţie flexibilă. îi dă profesorului ocazia de a lua parte la bucuria jocului lucrând (învăţând) în acelaşi spaţiu, având acelaşi PDC ca şi actorii.

Este o metodă folosită pentru a-1 orienta pe studentul-actor asupra Punctului de concentrare, ori de câte ori se abate de la el (*Ţine ochii pe minge!).* îi dă studentului-actor conştiinţa locului pe care îl ocupă în cadrul activităţii grupului (auto-identitate), îi permite să funcţioneze când întâlneşte o nouă experienţă şi, mai mult, îl face pe profesorul-regizor partener de joc.

Indicaţia pe parcurs menţine vie realitatea scenică pentru studentul-actor. Este vocea regizorului care vede nevoile întregului spectacol; totodată este vocea profesorului care vede necesităţile actorului în cadrul grupului şi pe scenă. Indicaţia permite profesorului- regizor să lucreze asupra unei probleme împreună cu studentul ca parte a efortului colectiv.

Indicaţia pe parcurs afectează întregul organism, deoarece ia naştere spontan din ceea ce se întâmplă pe scenă şi este dată când actorul se află în acţiune. Deoarece este o metodă de menţinere a relaţiilor între studenţi şi profesor şi, prin urmare, trebuie să fie obiectivă, profesorul trebuie să aibă multă grijă ca să nu degenereze în aprobare/dezaprobare - în loc să fie un ordin care trebuie executat!

Indicaţia trebuie spusă simplu şi direct. *Impărtăşeşte-ne tablou! scenic! Vezi nasturii de la haina lui John! Include publicul!* (în sensul de a vorbi ca să fii auzit, n.t.) Scrie cu pixul, nu cu degetele! *(la început, mulţi studenţi se prefac că scriu folosind degetele.)* Ai trecut prin masă! Contactul! Vezi şi cu picioarele! Nu inventa text! *Asemenea comentarii sunt mai preţioase decât zeci de prelegeri despre blocaje, despre impostaţie, despre a da realitate obiectelor invizibile, etc. deoarece sunt date ca o parte a întregului proces şi studentul-actor schimbă fară efort o poziţie greşită, dă realitate mesei şi îşi vede partenerul. Vocea noastră afectează întreaga sa fiinţă şi el face ce i se cere.*

Studentul care priveşte întrebător când aude prima oară indicaţia noastră, trebuie să fie doar îndemnat: *Ascultă-mi vocea, dar continuă să joci. Ocupă-te numai de problema ta!*

Indicaţia pe parcurs îi dă studentului conştiinţa locului pe care îl ocupă în cadrul activităţii grupului (auto-identitate), deoarece îl fereşte de a se izola în lumea subiectivă: îl ţine în prezent, în momentul procesului. II face pe fiecare actor conştient de existenţa grupului şi de locul lui în cadrul grupului (vezi Detaşarea - la cap. „Definiţii").

Nu daţi multe indicaţii la început ca să nu induceţi confuzie. Aşteptaţi ca acţiunea/jocul să reiasă. Amintiţi-vă că sunteţi partenerul studenţilor.

Indicaţia pe parcurs este de asemenea folosită când trebuie încheiat un exerciţiu. Când anunţăm: *Un minut!* actorii trebuie să rezolve problema în (aproximativ) acest interval de timp. (Vezi şi „Glosarul Indicaţiilor pe parcurs").

Echipele şi prezentarea problemei

Toate exerciţiile se fac cu echipe alese la întâmplare. Studenţii trebuie să înveţe să stabilească relaţii cu oricine. Dependenţele în lucrurile cele mai mici trebuie întotdeauna observate şi eradicate. Aceasta este şi o problemă de arta actorului, căci mulţi actori devin dependenţi de un anumit manierism, ca şi de anumiţi oameni sau lucruri. înlăturarea „cârjelor", oricând apar, îl ajută pe student să evite aceste pericole. De aceea schimbarea sălilor, amenajarea normală sau circulară a spaţiului, improvizaţia în faţa „camerei de filmat" şi a „microfonului" sunt foarte bine-venite.

Pentru împărţirea în echipe, „Numărătoarea" este un procedeu simplu, acceptat de toate grupele de vârstă. Dacă se întâmplă să se formeze prea des aceleaşi echipe, modificaţi metoda de selecţie (variind numerele în

numărătoare), aşa încât studenţii să nu fie niciodată siguri unde anume să stea ca să nimerească în aceeaşi echipă cu prietenii lor. Această metodă de numărare elimină expunerea negativă pe care o pot suferi membrii mai lenţi ai grupului, dacă echipele sunt alese de studenţi. Este foarte dureros pentru un student să stea şi să aştepte să fie invitat să se alăture unei echipe şi asemenea procedee ar trebui evitate în primele faze de studiu. Acest lucru este valabil şi pentru un student de 50 de ani şi pentru unul de 8.

Totuşi, dacă la începutul studiului dezvoltarea membrilor grupului este inegală, s-ar putea să fie necesar să se grupeze actorii aşa încât fiecare să fie combinat pe cât posibil cu un partener competitiv. Trebuie să se găsească metode pentru a face acest lucru pe neobservate.

Prezentarea problemei

Este recomandabil ca profesorul-regizor să prezinte problema de arta actorului rapid şi simplu. Este suficient să lămuriţi Punctul de concentrare şi să parcurgeţi materialul necesar repede, ca şi cum aţi explica regulile unui joc. A intra în detalii în acest moment poate deveni un mod de *a arăta Cum* şi de a anticipa descoperirea proprie a studenţilor. Nu vă neliniştiţi, dacă nu toţi înţeleg imediat. Lucrul asupra problemei şi pregătirea grupului înainte de exerciţiu (cu indicaţiile profesorului când este necesar), va aduce clarificarea pentru mulţi studenţi. Dacă tot mai există confuzie sau dacă sunt unii care înţeleg mai greu, Evaluarea îi va lămuri.

în aceeaşi ordine de idei, nu spuneţi studenţilor de ce li se dă o anumită problemă. Lucrul acesta este deosebit de important pentru actorii tineri cât şi pentru amatori. Asemenea predeterminări verbalizate îl situează pe student pe o poziţie defensivă şi îl fac să se concentreze pe a da profesorului ceea ce vrea, în loc să lucreze asupra problemei. într-adevăr, nu trebuie discutat personal cu studentul despre „ceea ce încercăm să obţinem". Verbalizarea trebuie să se refere la clarificarea structurii problemei şi nimic mai mult. Lăsaţi-1 pe studentul-actor să rămână la ceea ce par a fi elementele pur exterioare ale problemei. El va descoperi singur, cu timpul, ceea ce Neva L. Boyd numeşte *„stimularea şi descătuşarea care are loc în întreaga sa fiinţă ".*

CADRUL FIZIC AL ATELIERULUI DE ARTA ACTORULUI

Mediul înconjurător

Mediul înconjurător în atelierul de arta actorului se referă atât la cadrul fizic, cât şi la atmosfera sa. Din punct de vedere fizic, pe cât posibil, atelierul trebuie ţinut într-un teatru bine echipat. Deşi „bine echipat" nu înseamnă o scenă foarte elaborată, spaţiul pentru ateliere trebuie să aibă cel puţin o orgă de lumină şi un sistem simplu de sonorizare (amplificator, microfon, etc.). Dacă un asemenea cadru fizic este asigurat, atunci studentul-actor dispune de condiţiile necesare pentru a-şi dezvolta aptitudini ce se adaugă la totalitatea experienţei teatrale: arta actorului, dezvoltarea materialului pentru scene şi crearea de efecte tehnice.

Exerciţiile din acest manual permit folosirea spontană în timpul rezolvării problemelor a elementelor de decor, costumelor, efectelor sonore şi de lumină. Elementele necesare pentru realizarea acestor efecte trebuie să fie la îndemâna studenţilor-actori când îşi pregătesc situaţiile. Nişte cuburi mari de lemn sunt foarte utile, deoarece pot fi uşor transformate în tejghele, tronuri, altare, canapele sau orice e nevoie. Trebuie să se afle la îndemână un stativ cu piese de costum special alese, cu pălării de toate tipurile (de bucătar, de poliţist, de clovn, medievale, etc.), cu pelerine, rochii, eşarfe, bărbi. Colţul sonor trebuie să fie dotat cu câteva obiecte pentru a produce manual efecte sonore (tălăngi, beţe de lemn, căni de inox, lanţuri, găleţi, etc.) precum şi câteva CD-uri cu efecte sonore, ca pornirea unui automobil, tren, sirene, vânt şi furtună, etc. Fiecare echipă trebuie să delege un membru care să lucreze ca tehnician şi să asigure toate efectele de lumină şi sonore în timpul improvizaţiei (vezi cap. VIII).

Deşi este adevărat că teatrele de improvizaţie, în majoritate, utilizează puţin sau deloc recuzită sau piese de decor, actorul care se antrenează pentru teatru trebuie totuşi să utilizeze *obiecte reale* aşa cum sugerează unele exerciţii din această carte. A învăţa utilizarea decorurilor, luminilor, costumelor, etc. fără a cheltui mai mult timp decât au actorii pentru construirea scenelor lor, este un mijloc de a înteţi acţiunea într-o altă sferă a teatrului - o altă cale către intuiţie.

Atmosfera din timpul atelierelor trebuie să fie plăcută şi relaxată. Se urmăreşte ca studenţii-actori să asimileze nu numai procedeele tehnice pe care le învaţă, ci şi atmosfera atelierului.

Pregătirea pentru problema de arta actorului

Studenţii-actori trebuie *să ia singuri decizii şi să-şi stabilească ei înşişi lumea fizică din jurul problemelor date.* Acesta este un element cheie al acestui tip de studiu. Actorii creează propria lor realitate teatrală şi devin, ca să spunem aşa, stăpânii propriului „destin" (cel puţin pentru 15 minute).

După ce profesorul sau conducătorul grupului a prezentat problema, se retrage şi devine o parte a grupului. El trebuie să treacă de la un grup la altul în primele ateliere, lămurind problema şi procedeele ori de câte ori este necesar şi ajutându-i pe indivizii izolaţi să ia parte la deciziile grupului.

în „Orientare", de pildă, chiar şi hotărârile colective cele mai simple asupra unor chestiuni ca ascultarea în grup, (vezi cap. III, Senzorialitate conştientă - „Ascultarea sunetelor în grup") se fac cu oarecare dificultate. Membrii grupului au foarte multe idei, iar unii dintre ei încearcă să impună grupului „cum să facă". Mergând de la o echipă la alta, profesorul îi ajută pe studenţi să se supună hotărârii colective.

Acest timp va fi folosit de asemenea şi pentru lămurirea unor probleme înţelese greşit. La primul atelier, de exemplu, mulţi vor întreba „Cum să arăt că ascult?". Profesorul nu trebuie să permită nimănui să răspundă şi el însuşi nu va comenta; căci fiecare flzicalizează ascultarea prin prisma propriei sale structuri şi aici nu există loc pentru imitaţie. îndemnaţi-i pe actori „să asculte pur şi simplu". Ei vor descoperi în curând că ştiu să asculte, să vadă, să guste, etc.

Simplul Acord colectiv al primului exerciţiu va deschide calea pentru situaţii mult mai complicate în exerciţiile următoare. Dacă baza a fost bine pusă, acordul asupra problemelor următoare, ca locul (Unde), personajul (Cine) şi problema (Ce) va veni mai uşor cu fiecare nou exerciţiu.

Pentru cei interesaţi de improvizaţie, acesta este singurul mod de lucru. Datorită naturii acestei forme de artă, descoperirea şi folosirea materialului pentru scene trebuie să aibă loc în cadrul grupului, în timpul procesului de rezolvare a problemei şi concomitent cu fiecare nou procedeu tehnic pe care îl dezvoltă studenţii-actori.

Cronometrarea

O problemă de arta actorului trebuie încheiată atunci când acţiunea s-a oprit, iar actorii improvizează aiurea, fac glume, etc. Acesta este rezultatul necolaborării la rezolvarea unei probleme. Indicaţia *Un minut!* îi anunţă pe studenţi că trebuie să îşi termine scena sau să rezolve problema. Grăbeşte uneori acţiunea şi scena poate continua încă puţin. Când nu se întâmplă aşa, poate fi necesar să se anunţe *30 de secunde!,* iar alteori poate fi necesară oprirea imediată a exerciţiului de improvizaţie.

La primele ateliere, informaţi-i pe studenţi că, atunci când se anunţă *Un minut!,* ei trebuie să încerce să rezolve problema în acest interval de timp. Asta reanimă pentru ei PDC-ul şi accelerează scena - punct important de discutat în Evaluare. Când actorii lucrează asupra PDC, rareori este nevoie să se anunţe *Un minut!* Interesul faţă de ceea ce se întâmplă pe scenă rămâne mare, ca şi în timpul jucării unui joc.

Comanda *Un minut!* dezvoltă un *simţ intuitiv al ritmului şi al timpului* la actor. Din acest motiv este uneori util să se permită unor studenţi-spectatori să anunţe timpul. Când se procedează astfel, trebuie să se discute despre asta în Evaluarea colectivă. Când grupul şi-a dezvoltat simţul timpului, nu mai trebuie să se anunţe *Un minut!* decât rareori, deoarece actorii îşi duc scenele la sfârşitul lor firesc.

Simţul timpului este ceva perceptiv; este un răspuns organic care nu poate fi învăţat prin predare; este abilitatea de a mânui stimulii multipli care intervin în cadrul unei scene; este gazda care răspunde nevoilor fiecărui musafir; este bucătarul care bate friptura şi în acelaşi timp pune ceva pe-o farfurie; sunt copiii, care în timp ce joacă un joc, sunt atenţi unii la alţii şi la mediul înconjurător. Simţul timpului înseamnă cunoaşterea realităţii obiective şi libertatea de a reacţiona la aceasta.

Etichete şi/sau Concepte

Atelierul de arta actorului se ocupă de proces, nu de informaţie. De aceea profesorul trebuie să nu utilizeze denumiri speciale în primele lecţii. Evitaţi termenii tehnici ca „plasare în scenă", „impostaţie", etc. substituindu-

le fraze ca *Participă la tabloul scenic!, Fă-ţi auzită vocea!,* etc. Departe de a elimina gândirea analitică, evitarea denumirilor speciale o va descătuşa, căci permite actorului să comunice în felul său personal. Impunerea unei denumiri speciale înainte ca sensul ei să fie pe deplin înţeles, anticipează experienţa directă şi deci nu există date care să fie analizate. De exemplu, numai atunci când expresia *Fă-ţi auzită vocea!* este înţeleasă de către actor într-un mod organic şi dinamic, după luni de folosire, ca fiind o răspundere a sa faţă de public (vezi în „Nota explicativă" de la final „Share with the audience", n.t.), termenul de „impostaţie" poate fi introdus. *Orice etichetă este statică şi previne procesul.*

În unele cazuri, o clasă de arta actorului sau un atelier poate cuprinde studenţi care au experienţă teatrală şi care utilizează terminologia tehnică scenică convenţională. Totuşi, aceşti termeni vor dispărea treptat dacă profesorul stabileşte vocabularul general care trebuie folosit. Deoarece întregul sistem de ateliere este bazat pe descoperiri proprii, inoportunitatea etichetării trebuie să fie foarte clară în mintea profesorului chiar de la început.

Evitarea Cum-ului

Trebuie să fie clar pentru toată lumea, chiar de la prima oră de studiu practic, că modul Cum este rezolvată o problemă trebuie să se dezvolte din relaţiile scenice, ca într-un joc. El trebuie să apară în momentul actual al realităţii scenice (Chiar acum!) şi nu printr-o planificare prealabilă. Planificarea îi împinge pe actori la „spectacol" şi/sau la scenarizare făcând imposibilă dezvoltarea actorului improvizator şi împiedicându-1 pe actorul teatrului tradiţional să se comporte spontan pe scenă.

Aproape întotdeauna, studentul nou venit într-un atelier de arta actorului crede că i se cere să joace teatru. Uneori, chiar conducătorul grupului are o idee confuză asupra acestui lucru şi confundă „spectacolul" cu dezvoltarea organică (deşi uneori acest lucru poate fi adevărat). în cazul studenţilor începători, planificarea duce la stângăcie şi teamă, iar în cazul celor avansaţi, ea continuă vechile lor tipare de lucru. în ambele cazuri se învaţă prea puţin, căci, în cel mai bun caz, studentul poate progresa cu greu, prin vechile şabloane şi atitudini preconcepute.

Spectacolul este confundat cu studiul, iar rezultatul cu procesul. Oricât s-ar accentua nevoia de spontaneitate şi inoportunitatea planificării Cum-ului, acesta este un lucru foarte greu de sesizat şi cere o clarificare constantă. Totuşi, dacă toţi înţeleg că elementul Cum ucide spontaneitatea şi împiedică experienţele noi şi inedite, vor evita conştient repetarea unor acţiuni şi dialoguri vechi şi a ideilor banale pe care le-au împrumutat fie de la show-urile curente de televiziune, fie din piese în care au jucat cândva.

Comunicarea directă previne Cum-ul. Tocmai de aceea in momentul Evaluării se cere ca fiecare student-spectator să fie deschis comunicării. Actorul comunică sau nu; publicul primeşte sau nu comunicarea. Astfel se clarifică problema Cum-ului, pentru că un spectator nu poate decide cum ar trebui actorul să comunice.

Planificarea Cum-ului este acelaşi lucru cu utilizarea unui material vechi, chiar dacă este vechi de 5 minute. Lucrul planificat pe scenă este rezultatul unei repetiţii, chiar dacă această repetiţie nu a fost decât o vizualizare mentală de câteva secunde. Orice grup de studenţi- actori renunţă râzând la elementul Cum când înţeleg că, dacă doresc să repete şi să joace, atunci trebuie să se alăture unui grup care realizează un spectacol, iar nu unui atelier de arta actorului. Pentru începători, repetiţia poate duce în cel mai bun caz la o reprezentaţie nesigură şi se observă un sentiment de uşurare când îşi dau seama că tot ce au făcut este să joace jocul.

Totuşi, un spectacol autentic îi deschide pe actori către experienţe mai profunde. Apariţia acestui moment este evidentă pentru oricine. Este momentul când întregul organism lucrează cu toată capacitatea sa - chiar acum! Ca un fulger, jocul adevărat este atotmistuitor, făcând să dispară toate necesităţile subiective ale actorului şi creând un moment de mare emoţie şi încântare atât la actori, cât şi la spectatori.

Planificarea este necesară numai în măsura în care problemele trebuie să aibă o structură. *Structura este Unde, Cine, Ce + PDC.* Numai terenul pe care se va desfăşura jocul trebuie planificat. Cum se va desfăşura acest joc se poate şti numai atunci când jucătorii sunt pe teren.

Principii şi Puncte de reper

Următoarea listă de principii şi puncte de reper, atât pentru profesor, cât şi pentru studenţi, trebuie analizată după ce aţi folosit exerciţiile. Totuşi, este utilă o privire rapidă asupra lor de acum; de asemenea, lista trebuie revăzută în timp ce grupul lucrează asupra exerciţiilor.

(1) Nu-i grăbiţi pe studenţii-actori. Există unii studenţi care au nevoie să simtă că nu-i grăbeşte nimeni. Dacă e nevoie, îndemnaţi-i calm: *Nu te grăbi. Avem tot timpul. Suntem alături de tine.*

(2) Interpretarea şi presupunerea îl opresc pe actor de la comunicarea directă. De aceea spunem: *Arată* şi *Nu povesti.* A povesti înseamnă a indica în mod verbal (direct) sau indirect ceea ce face cineva. Povestirea dă de lucru publicului sau colegilor, iar studentul respectiv nu învaţă nimic. *A arăta, a fizicaliza* înseamnă a stabili un contact şi o comunicare directă, iar nu a indica în mod pasiv un lucru.

(3) Observaţi că multe exerciţii au *variaţii subtile.* Acest lucru este important de înţeles, deoarece fiecare variantă a exerciţiului este rezolvarea pentru student a unei probleme cu totul diferite. Lucrând veţi constata că sunt necesare şi propriile voastre variante pentru a rezolva problemele apărute.

(4) *Reluaţi problemele* în diferite stadii ale lucrului pentru a vedea cum studenţii-actori rezolvă diferit problemele de început. De asemenea, acest lucru este important când relaţiile cu mediul înconjurător devin vagi şi se pierde simţul detaliului.

(5) Modul Cum facem un lucru este ***procesul*** *de lucru* (Chiar acum!). Planificarea Cum-ului face procesul imposibil şi se transformă în rezistenţă Ia PDC; astfel nu poate avea loc „explozia" sau spontaneitatea, făcând imposibile orice schimbări sau modificări în studentul-actor. Adevărata improvizaţie remodelează şi modifică pe studentul-actor prin însuşi actul improvizaţiei. înţelegerea Punctului de concentrare, contactul direct cu acesta şi relaţia vie cu partenerii duc la schimbarea, modificarea sau la o nouă înţelegere a acestora. Cu timpul, rezolvând probleme de arta actorului, studentul devine conştient că se acţionează asupra lui şi că el însuşi acţionează, creând astfel proces şi transformare în viaţa sa scenică. Odată produsă această înţelegere (intuire), rămâne cu el în viaţa cotidiană, căci, ca să spunem aşa, când cuiva i s-a deschis un circuit, îl poate utiliza în orice situaţie.

(6) Toate exerciţiile, fară excepţie, se încheie de îndată ce problema este rezolvată. Asta se poate întâmpla într-un minut sau în 20, depinzând de experienţa studentului. *în rezolvarea problemei constă forţa vieţii scenice.* Continuarea scenei după ce problema a fost rezolvată, devine intelectualizare în loc de proces.

(7) încercaţi să păstraţi în atelier un mediu unde fiecare se poate regăsi (inclusiv profesorul) fără constrângere. Oricine se poate dezvolta, poate creşte. Să nu trataţi pe nimeni într-un mod inflexibil.

(8) Un grup de indivizi care lucrează, se înţeleg şi colaborează bine, creează o forţă şi realizează o cunoaştere care depăşeşte contribuţia fiecărui membru izolat. Asta-1 include şi pe profesor.

(9) Energia eliberată pentru rezolvarea problemei, trecând prin Unde, Cine, Ce, formează scena.

(10) Dacă în timpul atelierelor studenţii devin agitaţi şi statici, este un semn de pericol. Este nevoie de o împrospătare şi de un nou obiectiv, încheiaţi imediat problema şi folosiţi un joc sau un exerciţiu simplu de încălzire. Frunzăriţi manualul şi folosiţi ceva ce ar putea ridica vitalitatea grupului. Aveţi însă grijă să nu folosiţi exerciţiile avansate înainte ca grupul să fie gata pentru ele. Totuşi, exerciţiile de Orientare şi cele de Spaţiu trebuie date studenţilor la început. Acest lucru este valabil atât la actorii profesionişti, cât şi la amatori şi la începători.

(11) Familiarizaţi-vă cu numeroasele cărţi de jocuri care există, căci sunt foarte utile.

(12) Ţineţi minte că o prelegere nu va face niciodată pentru studenţii- actori ceea ce face experienţa vie.

(13) Fiţi flexibili. Modificaţi-vă planurile pe moment, dacă este necesar, deoarece, dacă aţi înţeles principiile de bază ale improvizaţiei şi vă cunoaşteţi rolul de profesor, veţi putea găsi jocul/jocurile potrivite oricărei probleme apărute.

(14) La fel cum vă observaţi studenţii în privinţa agitaţiei şi oboselii, trebuie să vă observaţi şi pe voi înşivă. Dacă în timp ce conduceţi atelierul vă simţiţi epuizat, analizaţi-vă cu atenţie şi vedeţi de ce se întâmplă asta. O experienţă nouă nu poate decât să vă împrospăteze.

(15) Când o echipă lucrează pe scenă, profesorul trebuie să observe şi munca actorilor şi reacţia publicului. Publicul (inclusiv profesorul) trebuie verificat în ceea ce priveşte nivelul interesului sau al agitaţiei; actorii

trebuie să relaţioneze, să comunice fizic şi să fie văzuţi şi auziţi în timp ce rezolvă problema. Când publicul este agitat şi plictisit, este din cauza actorilor.

(16) Inima improvizaţiei este *transformarea.*

(17) Evitaţi să daţi exemple. Deşi uneori sunt folositoare, de cele mai multe ori se întâmplă invers, căci studentul este înclinat să reia ceea ce a experimentat deja.

(18) Dacă atmosfera atelierului este veselă şi liberă de autoritarism, toţi se joacă şi devin receptivi ca nişte copii.

(19) Profesorul trebuie să aibă grijă să vorbească numai despre PDC. Tendinţa de a discuta personajul, scena, etc. din punct de vedere critic şi psihologic este deseori greu de înfrânt. PDC îi ajută pe studenţi şi pe profesori să se menţină în cadrul problemei (în teren).

- A rezolvat problema?
- A fost bun.
- Dar a rezolvat problema?

(20) în timpul jocului (exerciţiu sau scenă, n.t.) nu trebuie folosit nici un mijloc din afară. Orice acţiune scenică trebuie să rezulte din ceea ce se întâmplă în acel moment pe scenă. Dacă actorii inventează un mijloc din afară pentru a crea transformarea, înseamnă că evită relaţia şi problema însăşi.

(21) Actorii unui teatru de improvizaţie, asemeni balerinilor, muzicienilor sau atleţilor, au nevoie de exerciţii constante pentru a-şi menţine agilitatea şi promptitudinea şi pentru a putea găsi material nou (pentru scene, n.t.).

(22) Acţionaţi, nu reacţionaţi. Asta se referă şi la profesor. A reacţiona este ceva defensiv şi constituie o retragere din mediul înconjurător. Un actor trebuie să acţioneze asupra mediului care la rândul său acţionează asupra lui, acţiunea catalitică creând astfel interacţiunea care face posibil procesul şi transformarea (construirea unei scene). Este foarte important ca toţi membrii unui atelier să aibă acest punct de vedere.

(23) Pentru că studenţii-actori vor trebui să-şi dezvolte prin improvizaţie propriul material scenic, sunt esenţiale în munca de început selecţia grupului şi acordul colectiv asupra problemelor celor mai simple.

(24) Reacţia unui public este spontană (chiar când e vorba de plictiseală) şi, cu rare excepţii (de pildă când asistă un număr mare de rude şi prieteni), poate fi considerată justă. Când actorii înţeleg că nu au de-a face cu o reacţie „aranjată", pot juca cu publicul aşa cum ar juca cu o altă echipă. Actorii pot fi asiguraţi că: „Dacă publicul nu a fost bun, atunci desigur că merită să fie pedepsit."

(25) Preveniţi excesul de activitate în primele ateliere; nu-i lăsaţi pe studenţi să se dea în spectacol sau să se dea deştepţi. Cei care au mai studiat teatru, cei care au o tendinţă naturală de a conduce sau un talent deosebit ignoră deseori PDC aşa cum cei timizi îi rezistă. Căutaţi să concentraţi tot timpul atenţia tuturor asupra problemei. Această disciplină îi va aduce pe cei timizi la conştientizare şi îi va canaliza pe cei dezinvolţi spre o mai mare dezvoltare personală.

(26) Lăsaţi toate scenele să se dezvolte din mediul scenic convenit. Actorii trebuie să se ajute unii pe alţii să improvizeze cu adevărat. Ca şi la jocuri, studenţii-actori pot să joace numai cu condiţia să acorde atenţie totală mediului înconjurător.

(27) Disciplina impusă din afară (luptă emoţională pentru poziţie) şi care nu decurge din implicarea în problemă, produce o acţiune inhibată sau rebelă. Pe de altă parte, disciplina liber consimţită în interesul activităţii devine o acţiune responsabilă, creatoare; trebuie să ai imaginaţie şi pasiune ca să te auto-disciplinezi. Când Scopurile sunt înţelese şi nu impuse din afară, actorii se supun regulilor de bună voie şi este mai interesant aşa.

(28) Ca să existe întotdeauna o demarcaţie clară între interpretare şi percepţie, insistaţi asupra expresiei fizice concise (fizicalizare) şi nu asupra sentimentelor vagi sau statice.

(29) Aparatul senzorial al studenţilor se dezvoltă cu orice mijloc de care dispunem nu pentru a realiza o precizie mecanică în observaţie, ci pentru a spori percepţia lumii lor înconjurătoare care se extinde mereu.

(30) în afară de cazul când trebuie rezolvată o problemă anume într-o piesă, experienţele rememorate (vezi „Reamintiri" la „Definiţii") trebuie evitate căci grupul lucrează pentru experienţe imediate, spontane. Fiecare

individ are destulă memorie musculară şi experienţă acumulată care pot fi folosite într-o situaţie din prezent fără a fi separate voit de întregul organism.
(31) Dacă studentul şi profesorul sunt liberi de tipare şi de autoritarism şi lucrează într-un cadru în care pot împărtăşi această libertate a spiritului lor creator, nimeni nu are nevoie să le examineze şi să le analizeze emoţiile. Ei vor şti că există multe moduri de a exprima ceva, că, de exemplu, paharele sunt ţinute în mod diferit de oameni diferiţi, din grupuri sociale diferite.
(32) Ajutându-1 pe studentul-actor să se elibereze, ca să fie pregătit pentru procesul de învăţare, şi inspirându-1 să comunice în teatru cu dăruire şi pasiune, vom constata că şi o persoană obişnuită va răspunde acestei forme de artă.
(33) Exerciţiile de încălzire trebuie folosite înainte, în timpul şi după ateliere, când este necesar. Sunt exerciţii scurte de arta actorului care îl împrospătează pe student şi îi rezolvă nevoile particulare observate de profesor în timpul atelierelor.
(34) Actorul reuşeşte să creeze viaţa scenică atunci când dă viaţă obiectului. Dând viaţă obiectului, evită pericolul auto-reflectării.
(35) Invenţia nu este acelaşi lucru cu spontaneitatea. O persoană poate fi foarte inventivă, fără să fie spontană. Explozia nu are loc atunci când invenţia este pur cerebrală şi, prin urmare, numai o parte a eu-lui nostru.
(36) Profesorul trebuie să ştie să recunoască momentul când studentul- actor experimentează cu adevărat, altfel acesta va avea puţin de câştigat din problemele de arta actorului. întrebaţi-1 pe actor!
(37) *Nu folosiţi niciodată* exerciţiile de arta actorului avansate ca o momeală. Aşteptaţi până când studenţii vor fi pregătiţi pentru ele.
(38) Permiteţi studenţilor să-şi găsească materialul propriu.
(39) *Descoperirea personală* este baza acestui mod de lucru.
(40) Nu fiţi nerăbdători. Nu preluaţi conducerea. *Nu forţaţi* niciodată o calitate care acum se naşte într-o falsă maturizare prin imitaţie sau intelectualizare. *Orice pas este esenţial în dezvoltare.* Un profesor poate numai să evalueze dezvoltarea, deoarece fiecare individ este propriul său „centru de dezvoltare".
(41) Cu cât este mai blocat în propriile păreri (prejudecăţi) un student, cu atât mai lung este procesul. Cu cât este mai blocat în propriile păreri (prejudecăţi) profesorul, cu atât mai lung e procesul.
(42) *Avansaţi încet.* Ţineţi toate uşile deschise pentru dezvoltarea viitoare. Asta se referă şi la profesor şi la conducătorul de grup.
(43) Nu vă neliniştiţi dacă un student pare să se abată mult de la ideea pe care v-aţi facut-o asupra etapelor dezvoltării sale. Când studentul are încredere în sistemul de lucru şi face cu plăcere ceea ce are de făcut, va renunţa la legăturile care îl opresc de la un răspuns organic total.
(44) Orice individ care se implică şi răspunde cu întregul organism la forma de artă respectivă, dă dovadă de ceea ce se cheamă o *comportare talentată şi creatoare.* Când un student-actor răspunde bucuros, fără efort, profesorul poate fi sigur că teatrul i-a intrat în sânge.
(45) Lucraţi întotdeauna în aşa fel încât să realizaţi „selecţia universală", adică esenţialul să fie înţeles de toţi spectatorii.
(46) Verbiajul excesiv în timpul rezolvării problemelor este o îndepărtare de problemă, de mediul înconjurător, de parteneri. *Verbalizarea* devine o sustragere de la reacţia organică totală şi este folosită de student în locul contactului pentru a se ascunde; când se face în mod inteligent este foarte greu de sesizat. Pe de altă parte, *dialogul* este o expresie mai avansată a comunicării umane totale pe scenă.
(47) Obişnuiţi-i pe actori să lucreze cu *realitatea teatrală,* nu cu o iluzie.
(48) Nu predaţi. *Expuneţi-i* pe studenţi mediului teatral prin joc şi ei îşi vor găsi propriul drum.
(49) Nimic nu este izolat. în unitatea lucrurilor rezidă progresul şi cunoaşterea. Date tehnice despre teatru sunt la dispoziţia tuturor în numeroase cărţi. Noi căutăm mult mai mult decât informaţii despre teatru.
(50) Sămânţa conţine copacul înflorit, tot astfel, problemele de arta actorului trebuie să conţină prefigurarea rezultatelor din care poate înflori „individul în artă şi arta în individ".
(51) Crearea de probleme care să rezolve probleme presupune o persoană cu bogate cunoştinţe în acest domeniu.

(52) Creativitate nu înseamnă rearanjare, ci transformare.
(53) Sentimentele, lacrimogenitatea, etc. sunt armele culturii. Pe scenele noastre, haideţi să râdem şi să plângem pornind nu de la vechile noastre sisteme de referinţă, ci din bucuria pură de a vedea fiinţe umane explorând necunoscutul.
(54) Imaginaţia aparţine intelectului. Când cerem cuiva să îşi imagineze ceva, noi cerem ca individul să recurgă la sfera lui de noţiuni care poate fi limitată. Când îi cerem *să vadă,* îl plasăm într-o situaţie obiectivă în care devine posibil pasul în mediul înconjurător şi extinderea conştientizării acestuia.
(55) Tensiunea trebuie să fie o parte naturală a activităţii între actori fară ca fiecare scenă să se termine cu un conflict doar ca să se întâmple ceva (relaxarea poate veni în urma Acordului colectiv). Acest lucru nu e uşor de înţeles. O funie poate crea jucătorilor scopuri opuse (conflict), dar tot o funie îi poate ajuta să escaladeze un munte (aceeaşi tensiune, dar toţi trag spre acelaşi scop). *Tensiunea* şi *relaxarea* sunt implicite rezolvării de probleme.
(56) în teatrul de improvizaţie, un actor trebuie întotdeauna să-şi vadă partenerii şi să-şi direcţioneze toate acţiunile către ei, iar nu către personajul pe care îl joacă. în felul acesta, fiecare actor va şti întotdeauna cui să-i arunce mingea, partenerii ajutându-se între ei. în ateliere şi în spectacol, când cineva s-a abătut din drum, celălalt îl poate întoarce (în joc sau în scenă).
(57) Unii studenţi cu greu se pot opri să nu „scrie o piesă". Rămân izolaţi de grup şi nu interacţionează niciodată. Retragerea lor împiedică progresul şi în orele în care se plănuieşte activitatea grupului şi în timpul lucrului pe scenă. Ei nu intră în relaţie, ci îşi manipulează partenerii şi folosesc scena în interes propriu. Scenarizarea violează Acordul colectiv, împiedică procesul comun şi îl lipseşte pe cel ce o practică de putinţa de a-şi extinde experienţa creatoare. Scenarizarea nu este improvizaţie scenică. Improvizaţia scenică poate evolua numai din Acordul colectiv şi jucând împreună. Dacă scenarizarea continuă pe măsură ce studiul avansează, actorii nu înţeleg PDC. Uneori, un grup întreg care nu înţelege acest principiu scenarizează.
(58) Actorul trebuie să fie conştient de sine însuşi şi de ceilalţi actori în mediul înconjurător dat. Asta îi dă conştiinţa locului pe care îl deţine (auto-identitate), fără să fie nevoie de exhibiţionism. Acest lucru este valabil şi pentru profesor.
(59) Creaţi egalitate în cadrul atelierelor şi feriţi-vă de impunerea autorităţii profesorului. *Lăsaţi exerciţiile să lucreze.* Când studenţii simt că au rezolvat problema/au făcut scena ei înşişi, înseamnă că profesorul şi-a îndeplinit misiunea.
(60) Atenţie: dacă studenţii nu reuşesc sistematic să rezolve problema, improvizează aiurea, scenarizează, fac glume, lucrează izolat, iar trupurile şi mişcările le sunt distorsionate, înseamnă că întreaga lor fundaţie se clatină. Au fost grăbiţi sau nu au înţeles niciodată funcţia Acordului colectiv sau a PDC. Trebuie să revină la exerciţiile iniţiale şi să lucreze asupra lucrurilor celor mai simple până când sunt siguri pe ele şi pot porni mai departe.
(61) Nimeni nu poate juca un joc, dacă nu este absorbit de *scop* şi de *partener.*
(62) *Improvizaţia* în sine nu este un sistem de antrenament. *Este unul din rezultatele antrenamentului.* Vorbirea naturală (replicile nu sunt repetate) şi răspunsul la o situaţie scenică sunt numai o parte din întregul antrenament. Când „improvizarea" devine un scop în sine, poate ucide spontaneitatea, căci îl determină pe student să se dea inteligent. Dezvoltarea organică încetează pe măsură ce preiau conducerea „actorii". Cu cât ei sunt mai dotaţi şi mai inteligenţi, cu atât acest lucru este mai greu de descoperit. Orice om improvizează liber în orice moment al zilei şi comunică cu lumea prin simţuri. Insă antrenamentul actorului de improvizaţie sau de teatru tradiţional este format tocmai din aceste comunicări zilnice făcute cu ajutorul simţurilor, însă îmbogăţite, restructurate şi integrate formei de artă (motivate, n.t.).
(63) Fiecare va avea propriul său moment de măreţie când va acţiona în mod omenesc, fară nevoia de acceptare, exhibiţionism sau aplauze. Publicul ştie asta şi răspunde pe măsură.
(64) Este nevoie de un ochi pătrunzător ca să vezi mediul înconjurător, pe tine în cadrul lui şi să stabileşti contactul cu el.
(65) Toţi trebuie să ne căutăm calea prin junglă, tăind crengile şi săpând în stânga şi în dreapta.
(66) în timpul jocului, la bine şi la rău, ne aruncăm cu toţii în aceeaşi piscină.

(67) Publicul nu este nici trezit, nici distrat când nu este inclus în joc.
(68) O atitudine rigidă este o uşă închisă.
(69) Când vă e teamă, găsiţi PDC şi agăţaţi-vă de el. El e coada cometei.
(70) Libertatea individuală (Auto-expresia), respectând răspunderea comună (Acordul colectiv) este *obiectivul* nostru.
(71) Jocurile teatrale antrenează şi pentru teatrul tradiţional. Pentru a avea o experienţă completă, antrenaţi studenţii atât pentru teatrul de improvizaţie cât şi pentru cel tradiţional.
(72) Răspunsul ştiut dinainte la o situaţie născută acum este inutil.
(73) Studenţii-actori se agaţă unii de alţii de teamă că s-ar putea „să cadă de pe stâncă".
(74) Arta actorului înseamnă *a acţiona.*
(75) Dreptul la opţiunea individuală face parte din Acordul colectiv.
(76) Nici un actor nu poate hotărî singur că o scenă (un joc) a luat sfârşit, chiar dacă instinctul său teatral e corect. Dacă, dintr-un motiv oarecare, un actor vrea să părăsească scena, el trebuie să o facă ducând acţiunea la sfârşit, în cadrul grupului, prin rezolvarea problemei, sau, dacă nu reuşeşte, el poate găsi un motiv ca să iasă în cadrul structurii scenei.
(77) Acordul colectiv nu înseamnă că se permite orice; pur şi simplu îi face pe toţi să joace acelaşi joc.

(78) Lasă scopul să te pună în mişcare.

(79) Este greu de înţeles nevoia unei minţi „goale", libere de oriee idei preconcepute, atunci când se lucrează asupra unei probleme de arta actorului. Totuşi, toată lumea ştie că nu putem umple un coş, dacă nu e gol.
(80) Contactul izvorăşte din echipamentul nostru senzorial; auto- protecţia (presupunerile, prejudecăţile, etc.) împiedică contactul.
(81) îţi trebuie curaj ca să porneşti în căutarea necunoscutului.
(82) Jocurile teatrale sunt *cumulative.* Dacă studenţii nu dovedesc că şi-au asumat exerciţiile precedente când lucrează asupra unora noi, înseamnă că s-a înaintat prea repede.
(83) Când actorii sunt atenţi şi dornici de a-şi sări unul altuia în ajutor, fiecare membru al grupului capătă o senzaţie de siguranţă. Acest sprijin reciproc dă publicului o senzaţie de confort.
(84) Un actor care fură o scenă e un hoţ.
(85) în teatrul de improvizaţie, un grup care lucrează solidar deseori *comunică la nivel non-verbal* foarte prompt şi cu o îndemânare extraordinară.
(86) Improvizaţia nu este un schimb de informaţii între actori, este o comuniune.
(87) Dacă un jucător grăbeşte jocul şi îl joacă singur, înseamnă că nu are încredere în parteneri.
(88) Cei care nu vor decât să-şi confirme propriul sistem de referinţă, se opun experienţelor noi.
(89) Actorii trebuie să înveţe să folosească fiecare întrerupere ce survine în timpul rezolvării problemelor pentru scena respectivă. De cele mai multe ori, întreruperile sunt ieşiri de moment din mediul scenic şi din relaţie. Dacă se întâmplă din cauza unor râsete de pildă, profesorul dă numai o indicaţie: *Foloseşte-ţi râsul.* Actorul preia cu uşurinţă indicaţia şi va folosi energia „*legalizând-o*" în cadrul scenei respective. Studentul-actor învaţă în curând că nu există ceva care să întrerupă o scenă sau care să te facă „să ieşi din personaj", deoarece tot ce se întâmplă este *energie* care poate fi canalizată în curentul general al scenei.
(90) Pe scenă, primirea (încasarea) unuia este momentul în care celălalt dă (transmite).
(91) Toţi, inclusiv profesorul-regizor, se îndreaptă cu forţă spre acţiune şi spre conducerea grupului când motivele pentru a face sau pentru a nu face ceva nu sunt acceptabile. Simplul enunţ: „Există întotdeauna un motiv" îl face pe student ca, de acum înainte, să nu mai verbalizeze motive. Este important de ştiut că orice motiv este valabil, fie că este acceptabil sau nu d.p.d.v. social (fie că este vorba despre o „bunică bolnavă" cu

adevărat sau despre o simplă hoinăreală), căci întotdeauna „motivul" a creat problema prezentă (fie că este vorba de întârzierea la repetiţie sau dc o ceartă între actori). Când şi cel mai tânăr actor ştie că singurul lucru care contează este ca jocul să meargă înainte şi că motivul nu este decât un moment trecut care opreşte jocul, el/ea este eliberat de nevoia de a fi servil. Motivele au valoare pentru noi numai atunci când sunt o parte integrantă dintr-o situaţie prezentă şi ne ajută să o înţelegem. Orice alt motiv este impus. Este o chestiune intimă şi de aceea inutilă, cu excepţia unor posibile motivaţii subiective.
(92) Un *scop* poate fi pus în mişcare numai prin propria sa natură şi nu prin manipulare. Pentru a transforma un scop este nevoie de o asumare totală, fără rezervă. Lăsaţi să se întâmple asta! Nu interveniţi!
(93) Se naşte deseori întrebarea: „Este oare copilul mai imaginativ, mai descătuşat decât adultul?". în realitate, când adultul este pregătit pentru experimentare, contribuţia lui la improvizaţia scenică este mult mai mare (deoarece are o experienţă de viaţă mai vastă şi mai variată).

(94) Nimeni nu ştie deznodământul unui joc până nu-l joacă.
(95) *Fără partener nu există joc.* Nu putem juca „Leapşa" dacă nu avem pe cine atinge.
(96) Improvizaţia scenică nu se va naşte niciodată din separarea artificială a actorilor după sistemul starului. Actorii cu aptitudini extraordinare vor fi recunoscuţi şi aplaudaţi fară a fi separaţi de colegii lor. Armonia grupului încântă publicul şi aduce o nouă dimensiune teatrului.

EXERCIŢII

Sesiunile atelierelor din acest capitol pot fi utilizate cronologic

Capitolul III ORIENTAREA

Orientarea trebuie însuşită de fiecare nou student, în special de cel începător. Primul exerciţiu - „Expunerea" şi exerciţiile următoare de Implicare pun bazele pe care se sprijină toate problemele viitoare, în această ediţie sunt incluse şi exerciţiile recente „Modelarea Substanţei invizibile" şi „Mersul prin Substanţa invizibilă" care pot fi jucate oricând după „Expunere". „Auto-percepţia" este un exerciţiu de încălzire pentru „Mersul prin Substanţa invizibilă" la începutul atelierelor.

Scopurile Orientării

Orientarea nu trebuie privită doar ca un proces introductiv. Totuşi, e adevărat că studenţii-actori care nu au parcurs această etapă aşa cum trebuie, sesizează mai greu problemele de arta actorului care urmează. Lucru adevărat mai ales când au pierdut „Expunerea". Chiar şi actorii foarte antrenaţi profită de pe urma clarificării comunicării şi a definirii termenilor pe care le oferă experienţa Orientării.

1. Orientarea stabileşte abordarea ne-teatrală, prin rezolvare de probleme, determinând studentului prima conştientizare organică a sinelui, a spaţiului şi a mediului înconjurător. Este primul pas către înlăturarea reacţiei subiective de prefacere/creare a iluziei.
2. îl ajută pe student să înceapă să relaţioneze cu Obiectele Invizibile.
3. Conduce primii paşi ai studentului în relaţia cu Obiectele Invizibile (am tradus astfel „Space Object" pentru că Viola Spolin se referă la obiectul pe care actorul îl aduce din lumea invizibilă în cea vizibilă şi nu la ceva ce imaginează, aşa cum s-a tradus eronat prima dată, preluându-se termenul folosit de şcoala rusă - „obiect imaginar". Viola Spolin opune imaginarul invizibilului - vezi „Nota explicativă" de la finalul manualului, n.t.). Stabileşte între actor şi obiecte realitatea ce transformă Invizibilul în Vizibil.

4. Orientarea stabileşte tehnica jocurilor teatrale şi conferă exerciţiilor de arta actorului haz şi spontaneitate.
5. Orientarea încurajează Acordul colectiv şi participarea individuală în luarea deciziilor.
6. Stabileşte Acordul colectiv şi necesitatea acţiunii comune, interdependente pentru rezolvarea problemei.
7. Este primul pas de rupere a dependenţei studentului faţă de profesor, facându-1 pe profesor membru al grupului.
8. Stabileşte responsabilităţile actorilor faţă de public şi le arată cum să includă publicul făcându-1 partener de joc.
9. Stabileşte responsabilitatea publicului faţă de actori şi prezintă publicul (studenţi şi profesor) ca pe un evaluator, nu ca pe un judecător, deoarece înlătură termenii sentenţioşi din evaluare. Elimină interpretările şi presupunerile personale care se nasc dintr-un orizont limitat şi arată cum se poate distanţa Evaluarea de personalităţile atât ale actorilor, cât şi ale publicului. Creează concentrarea tuturor asupra problemei de rezolvat.
10. Orientarea îi face cunoscute studentului-actor Punctul de concentrare al unui exerciţiu şi necesitatea de a-şi direcţiona energia când este pe scenă: *Ţine ochii pe minge!*
11. Stabileşte un vocabular de lucru între profesor şi studenţi.
12. Produce întâlnirea studentului cu sine şi prima analiză fizică a propriilor senzaţii (în timp ce îşi descoperă încordările) şi, totodată, îi atenuează frica de public, de activitate şi de profesor.
13. Acordă fiecărui student dreptul la observaţii proprii şi îi permite să îşi aleagă materialul propriu.
14. Orientarea stabileşte tonul întregii munci viitoare - investigând fară a brusca trezirea intuiţiei.

PRINCIPIILE GENERALE ALE JOCULUI TEATRAL

Dacă ceea ce urmează este bine înţeles şi asimilat în timp ce citiţi acest manual, nu veţi avea nici o dificultate în asumarea exerciţiilor. Pe scurt, iată elementele pe care trebuie să le aveţi în vedere, când treceţi prin fiecare exerciţiu:

1. **Punctul de concentrare**

2. **Descriere şi exemplu**

3. **Indicaţii pe parcurs**

4. **Evaluare**

5. **Observaţii**

începeţi „Orientarea" cu următorul exerciţiu.

Expunere

> Grupul se împarte în două părţi egale. O parte va merge să se alinieze pe scenă, în timp ce cealaltă va rămâne ca public în sală; Fiecare grup - de pe scenă şi din public trebuie să se observe reciproc. Indicaţie: *Voi vă uitaţi la noi. Noi ne uităm la voi.* Cei de pe scenă se vor simţi în curând inconfortabil. Unii vor chicoti şi vor trece de pe un picior pe altul, iar alţii vor încremeni în poziţia lor sau vor încerca să pară nepăsători. Dacă spectatorii încep să râdă, opriţi-i. Daţi doar indicaţia: *Voi vă uitaţi la noi. Noi ne uităm la voi.*

Când fiecare individ de pe scenă ajunge la un oarecare grad de inconfort, daţi grupului de pe scenă o anumită sarcină de îndeplinit. Numărătoarea este o indicaţie utilă, întrucât cere concentrare. Spuneţi-le să numere scândurile din podea sau scaunele din sală. Ei trebuie să numere până când le spuneţi să se oprească, chiar dacă trebuie să reia. Lăsaţi-i să numere până când inconfortul se risipeşte şi se instalează relaxarea fizică. Atunci corpurile lor au un aspect firesc, deşi la început se văd urmele unor ani de încordare musculară.
Când inconfortul iniţial a dispărut şi studenţii sunt absorbiţi de ceea ce fac, inversaţi grupele: spectatorii sunt acum pe scenă, iar
actorii devin spectatori. Procedaţi cu al doilea grup la fel ca şi cu primul. Nu le spuneţi că le veţi da ceva de făcut. Comanda de numărătoare (sau orice altceva util) trebuie dată numai după ce sunt cuprinşi de inconfort.
Evaluare: După ce ambele grupe au fost pe scenă, toţi studenţii trebuie să revină în sală. Acum întrebaţi-i pe toţi despre experienţa pe care tocmai au avut-o. Aveţi grijă să nu le daţi răspunsurile de-a gata. Lăsaţi-i să descopere singuri ceea ce au simţit. Discutaţi fiecare parte a exerciţiului separat.

Cum v-aţi simţit când aţi stat prima oară pe scenă?
La început vor fi puţine răspunsuri. Unii vor spune: „M-am simţit intimidat." Sau „Mă întreb de ce ne-aţi pus să stăm acolo?". Asemenea răspunsuri sunt generalităţi care indică rezistenţa studentului la expunerea la care a fost supus. încercaţi să înfrângeţi rezistenţa. De exemplu, întrcbaţi-i pe spectatori:

Cum arătau actorii când stăteau prima oară pe scenă?
Spectatorii vor răspunde prompt, deoarece uită repede că şi ei au fost actori. Deşi şi ei vor spune poate generalităţi, vor vorbi mai liber discutând despre alţii. îndemnaţi-i pe actori să-şi descrie reacţiile fizice la prima lor experienţă scenică. Este mult mai uşor pentru ei să spună: „îmi simţeam mâinile umflate" sau „Mi se tăiase respiraţia" sau „Mă simţeam slăbit", decât să recunoască „Eram speriat". Dar se poate să nu obţineţi nici această descriere fizică până când nu veţi întreba direct:

Ce senzaţii aveaţi în stomac?
Când aceste descrieri fizice decurg liber, lăsaţi-i pe studenţi să vorbească oricât de amănunţit. Veţi vedea că studentul care mai înainte se ascundea şi susţinea că s-a simţit bine stând prima oară pe scenă, îşi va reaminti subit că avea buzele uscate sau palmele umede, într-adevăr, când este vorba de efectele auto-expunerii, studenţii descriu încordarea lor musculară aproape cu un sentiment de uşurare. Vor fi întotdeauna câţiva care opun rezistenţă, dar vor fi influenţaţi cu timpul de sinceritatea liberă a grupului, aşa că nu trebuie să se facă distincţia de la început.

Discuţia trebuie să fie scurtă şi colectivă. îndepărtaţi-i de la reacţiile emoţionale şi de la generalităţi. Dacă un student spune: „M-am simţit intimidat", replicaţi simplu: *Nu ştiu ce vrei să spui. Cum îţi simţeai umerii?*
După ce prima parte a exerciţiului a fost discutată, treceţi la a doua.

Cum vă simţeaţi când număraţi scândurile?
Aveţi grijă să nu vă referiţi la asta spunând „când aveaţi ceva de făcut". Lăsaţi ca fiecare student să înţeleagă acest lucru în felul său propriu, în special când lucraţi cu actori amatori sau copii. (Se presupune că toţi actorii

profesionişti ştiu deja că „ceva de făcut" pe scenă este tocmai ceea ce căutăm. Acest „ceva de făcut" permite actorilor să perceapă ceea ce îi înconjoară).

Dar ce este cu tulburarea din stomac? De ce erau ochii voştri umezi? V-a trecut încordarea gâtului? Răspunsul va fi: „A dispărut"; Şi se va lămuri în curând de ce a dispărut: "Pentru că aveam ceva de făcut". Şi ***acest "ceva de făcut" (energie focalizată)*** este ceea ce numim ***Punctul de concentrare al actorului.*** Explicaţi rapid studenţilor voştri că numărătoarea scândurilor („ceva de făcut" al lor) va fi înlocuită prin diverse probleme de arta actorului iar acest „ceva de făcut" se va numi Punctul lor de concentrare.

SENZORIALITATE CONŞTIENTĂ

în acest moment grupul trebuie să fie complet degajat şi receptiv, gata pentru o scurtă discuţie asupra simţurilor şi a valorii lor ca instrumente. Când se aduce în discuţie faptul că pe scenă piureul de cartofi se serveşte deseori ca îngheţată, iar zidurile de piatră sunt făcute din lemn şi pânză (de altfel în teatrul de improvizaţie, recuzita şi decorurile sunt folosite destul de rar), studenţii vor începe să înţeleagă că *un actor, prin intermediul echipamentului său senzorial (fizic) trebuie să facă **vizibil** pentru public ceea ce nu este vizibil.*

Aceste raporturi fizice sau senzoriale cu obiectele trebuie ferm stabilite chiar de la primele ateliere. (Puteţi folosi împreună cu exerciţiile senzoriale „Mersul întâmplător", cap. IX). Este primul pas pe calea construirii altor relaţii scenice mai complexe. Obiectul asupra căruia s-a convenit este *unica realitate* între actori, în jurul căruia ei se adună. Este primul pas spre Acordul colectiv. Exerciţiile următoare asigură baza pentru dezvoltarea acestei senzorialităţi conştiente.

Urmărirea unui eveniment sportiv Punct de concentrare: pe a vedea.

> Două echipe. Jucătorii se împart numărându-se din doi în doi. Fiind prima grupare pe echipe la întâmplare este foarte importantă. Prin Acord colectiv echipa hotărăşte ce sport va urmări. Când au căzut de acord, merg pe scenă. Chiar jucătorii trebuie să anunţe „Cortina!" când sunt gata. **Indicaţii pe parcurs:** *Priviţi cu picioarele! Cu ceafa! Priviţi cu tot corpul! Vedeţi de 100 de ori mai mare! Arătaţi-ne, nu ne povestiţi! Priviţi cu urechile!*

Observaţii:

1. Spuneţi studenţilor în prealabil că evenimentul pe care îl vor urmări se desfăşoară la oarecare distanţă de ei (ca să se poată concentra să urmărească cu atenţie). Este primul pas pentru a-i scoate afară, în mediul înconjurător. Dacă distanţa nu este precizată, vor privi în jos, neîndrăznind să se îndepărteze de ceea ce se află în imediata lor apropiere.
2. în timp ce grupul priveşte, daţi frecvent indicaţii. Dacă un student se uită la dvs. întrebător după prima comandă, spuneţi-i să vă asculte vocea, dar să se concentreze pe ceea ce vede. Dacă PDC (urmărirea evenimentului) este susţinut (ca numărarea scândurilor în „Expunere"), încordările şi teama vor dispărea.
3. Studenţii nu trebuie să aibă o acţiune intermediară în timp ce urmăresc evenimentul, ci, fiecare, individual, trebuie să privească. Este un mod simplu de a obţine de la ei o muncă individuală în timp ce se află încă în cadrul sigur al grupului.

Urmărirea unui eveniment sportiv/ Reamintire

Punct de concentrare: asupra întregii scene - a vedea culorile, a auzi sunetele, a privi oamenii şi a le urmări mişcările, etc.

> Tot grupul. Toţi stau în linişte şi-şi amintesc momentul când au văzut o întrecere sportivă, fie acum zece ani, fie acum o săptămână.

Indicaţii pe parcurs: *Concentraţi-vă asupra culorilor! Ascultaţi sunetele! Concentraţi-vă asupra mirosurilor! Acum puneţi-le pe toate la un loc! Vedeţi mişcarea! Concentraţi-vă pe ceea ce este deasupra, dedesubtul, în jurul vostru.* **Observaţii:**

1. De obicei Reamintirile trebuie evitate, deoarece sunt mai utile din punct de vedere clinic decât artistic. Exerciţiile senzoriale se dau pentru a oferi studenţilor-actori un exemplu rapid al vastităţii şi al posibilităţii de folosire a experienţei trecute. *Experienţa prezentă este preocuparea principală a atelierelor de arta actorului,* iar amintirile vor apărea şi vor fi selecţionate spontan când va fi nevoie de ele. (vezi Principii şi Puncte de reper, nr. 30, capitolul II şi Definirea termenilor specifici).
2. „Temă pentru văz": Spuneţi studenţilor să consacre în fiecare zi câteva momente privirii atente a lucrurilor din jurul lor, observând culorile, ascultând sunetele, observând mediul înconjurător.

Ascultarea sunetelor din jur

Punct de concentrare: asupra auzirii sunetelor din jurul nostru.

> Toţi stau în linişte un minut şi ascultă sunetele din imediata apropiere (mediul apropiat, vezi cap. IV, n.t.). Apoi compară sunetele auzite: păsări, traficul străzii, scârţâitul scaunelor etc.

Observaţie: daţi acest exerciţiu ca temă pentru acasă zilnic câteva minute.

Ce ascult?

Punct de concentrare: ascultarea.

> Două echipe. Fiecare echipă hotărăşte (prin Acord colectiv) ce anume va asculta. Se poate alege fie un curs, fie un program muzical, specificând precis (curs de psihologie, muzică clasică, jazz etc.)

> Vezi „Urmărirea unei întreceri sportive" de mai sus pentru Indicaţii şi Observaţii.

> Temă de „ascultare": spuneţi studenţilor să se concentreze zilnic câteva clipe asupra ascultării sunetelor din jur.

Auto-Percepţia

Acest exerciţiu care dă actorilor o percepţie a întregului corp poate veni după un joc cu care se începe de obicei atelierul (vezi la final „Jocuri tradiţionale" pentru încălzire, n.t.) şi poate fi utilizat frecvent, independent sau introducând „Mersul prin Substanţa invizibilă" (vezi mai jos la „Substanţa invizibilă").

Punct de concentrare: asupra perceperii sinelui prin sine.

> întregul grup stă în linişte. Actorii simt ceea ce le atinge trupul cu ajutorul indicaţiilor pe parcurs. Daţi continuu indicaţii. Dacă este necesar, cereţi studenţilor să-şi păstreze ochii deschişi.

Indicaţii pe parcurs: *Percepeţi-vă pe voi înşivă! Simţiţi-vă picioarele cu ajutorul picioarelor. Simţiţi-vă picioarele în şosete şi şosetele în picioare. Simţiţi-vă pantalonii/fusta pe picioare şi pantalonii/fusta care îmbracă picioarele. Simţiţi-vă hainele în raport cu trupul şi trupul în raport cu hainele! Simţiţi-vă bluza pe piept şi pieptul în interiorul bluzei! Simţiţi inelul de pe deget şi degetul din inel! Simţiţi-vă părul din cap! Sprâncenele pe j'runte! Simţiţi-vă nasul faţă de obraji! Urechile! Limba! încercaţi să vă simţiţi capul pe dinăuntru! Simţiţi tot spaţiul din jur! Acum lăsaţi spaţiul să vă simtă pe voi!* **Evaluare:** A fost vreo diferenţă între a vă simţi inelul de pe deget şi degetul din inel?

Joc de identificare a obiectelor

Punct de concentrare: pipăirea obiectului.

> Jucătorii stau în cerc. Un jucător este chemat în centru, unde stă cu mâinile la spate. Profesorul îi pune uşor un obiect în mâini. Folosindu-şi simţul tactil, el trebuie să ghicească ce fel de obiect este. Este recomandabil să se aleagă obiecte uşor de recunoscut, totuşi nu acelea pe care le folosesc zilnic (o carte de joc, o ascuţitoare, un toc de piepten, o ştampilă).

Indicaţii pe parcurs: *Ce culoare are? Ce formă are? Ce dimensiune?*

La ce foloseşte?

Exerciţiu tactil de grup nr.l

Punct de concentrare: pipăirea obiectului.

> Daţi întregului grup să atingă un obiect pe care toţi l-au folosit de sute de ori; de exemplu, un săpun. întrebaţi-i pe jucători: *Credeţi că mâinile voastre îşi amintesc senzaţia atingerii săpunului?* Răspunsul unanim va fi „Da!" După un timp alegeţi alt obiect, dar tot unul familiar.

Indicaţii pe parcurs: *Lăsaţi mâna să-şi amintească!*
Observaţie: treceţi direct la exerciţiul următor după ce jucătorii au
rezolvat problema dată.

Exerciţiu tactil de grup nr.2

Punct de concentrare: asupra unui obiect sau a unei substanţe.

> Două echipe. Fiecare alege un obiect sau o substanţă cunoscută (nisip, lut, etc.). Când actorii au ales, echipa merge pe scenă şi experimentează toţi deodată, concentrându-şi întreaga energie pe obiect - mărimea sa, forma, materialul etc.

Indicaţii pe parcurs: *Simţiţi materialul din care e făcut! Simţiţi-i*

temperatura! Simţiţi-i greutatea! Simţiţi-i forma!
Evaluare: întrebaţi-i pe studenţii-spectatori: Ce obiect/substanţă era?

Observaţie:
Temă pentru „pipăit": spuneţi studenţilor să consacre zilnic câteva minute mânuirii unui obiect. Apoi să-1 lase deoparte şi să încerce să-şi reamintească senzaţiile pe care i le dădea atingerea acestuia.

Gust şi miros

Punct de concentrare: pe a gusta şi a mirosi mâncarea. > Două echipe. Fiecare trebuie să aleagă ceva foarte simplu de mâncat. După ce a ales, prima echipă merge pe scenă şi începe să mănânce mirosind şi gustând mâncarea pe măsură ce o consumă. **Indicaţii pe parcurs:** *Mestecaţi! Simţiţi în gură consistenţa mâncării! Gustaţi! Lăsaţi-o să alunece pe gât!* **Evaluare:** Spectatori, ce mâncau? Actori, e adevărat? **Observaţie:** Temă pentru acasă pentru „gust" şi „miros": când mănâncă acasă, studenţii-actori trebuie să se concentreze zilnic câteva minute asupra gustului şi mirosului mâncărurilor.

Evaluarea tuturor exerciţiilor senzoriale

Concentrarea actorilor a fost completă sau incompletă? Probabil că a variat, deoarece este nevoie de timp pentru a învăţa să te concentrezi pe scenă. Accentuaţi faptul că, atunci când concentrarea este completă, *vedem* şi noi, cei din public.

Ce obiecte au atins, ce au văzut, ce au auzit, etc.? în centrul discuţiei trebuie să fie efortul întregului grup, nu numai unii membrii ai săi. *Ne-au arătat sau ne-au povestit?* Chiar dacă n-au vorbit şi au folosit mai mult acţiuni fizice evidente, în loc să focalizeze energia asupra problemei date, înseamnă că au povestit în loc să arate, să fizicalizeze. De exemplu, dacă un student a pantomimat ceea ce a văzut în timp ce urmărea un meci de fotbal, înseamnă că a povestit. Dacă şi-a menţinut strict problema de a vedea, înseamnă că a folosit corect PDC.

„A arăta" este fizicalizarea Punctului de Concentrare şi nu este pantomimă. Decurge din problemă şi nu este ceva impus ei.

„A povesti" *este ceva calculat şi vine din cap;* **„a arăta"/„a fizicaliza"**
este ceva spontan şi vine din intuiţie.

Observaţii pentru toate exerciţiile senzoriale

1. Aceste exerciţii utilizează primele grupări întâmplătoare pe echipe, grupări care vor continua în toate atelierele viitoare. Pentru două echipe, număraţi din doi în doi; pentru trei echipe, număraţi câte trei studenţi, etc.
2. Fiecare echipă trebuie să ajungă la Acord colectiv înainte de a merge pe scenă. Nu trebuie să existe interacţiune sau dialog pe scenă între jucători în timpul acestor exerciţii. în felul acesta se evită scenarizarea şi, deci, jocul actoricesc. Studenţii joacă singuri, dar împreună.
3. Fiecare student trebuie să lucreze individual asupra problemelor senzoriale rămânând totodată parte a grupului. Nu cereţi să se lucreze individual în timpul acestor prime ateliere. Siguranţa pe care o dă grupul este esenţială pentru ca indivizii să-şi relaxeze crispările musculare (teama).
4. Când o echipă este gata să înceapă un exerciţiu şi trebuie să se anunţe „Cortina!"; nu indicaţi pe cineva anume, ci permiteţi studenţilor să facă pasul spre experienţa teatrală anunţându-şi singuri „Cortina!". Oricât ar părea de simplu, acest lucru este foarte important. Anunţul cortinei este într-adevăr ridicarea magică a adevăratei cortine teatrale, chiar dacă s-ar putea ca „teatrul" să nu fie mai mult decât un şir de scaune sau spaţiul din capătul unei camere mari.
5. Dacă unii studenţi îşi privesc partenerii ca să vadă ce fac ei după ce se anunţă „Cortina!", indicaţi: *Fiecare să asculte în felul său propriu. Menţineţi concentrarea pe problemă şi nu pe partener!*
6. Un procent din orice grup de vârstă trage cu ochiul, dar mai ales copiii, (vezi „Copilul nesigur", cap. XIII) Opriţi-vă un moment ca să explicaţi că acesta nu este un joc de „Oglindă" (imitaţie). Nu trebuie numit jucătorul care a tras cu ochiul, căci face asta din dorinţa de a fi corect şi va învăţa în curând că nu există un mod corect sau greşit de a rezolva o problemă.
7. Nu începeţi Evaluarea până când n-au lucrat toţi studenţii. De fapt, în timpul Evaluării judecăţile de valoare ale studenţilor gen bine/rău, corect/greşit sunt înlocuite cu termenii impersonali complet/incomplet.
8. Nu insistaţi prea mult asupra unei probleme. Aceste exerciţii îl ajută pe student să afle că posedă o memorie fizică care poate fi solicitată intuitiv ori de câte ori e nevoie. îi arată că nu este nevoie să se închidă într-o lume subiectivă, că nu trebuie să se învăluie într-un nor de amintiri din trecut în timp ce lucrează în teatru sau în atelierul de arta actorului.
9. Indicaţiile pe parcurs în timpul acestor exerciţii trebuie să ajute la declanşarea reacţiei fizice a studenţilor-actori. Dacă un student opune rezistenţă acestor indicaţii, spuneţi-i: *Nu te gândi la ceea ce spun! Lasă-ţi corpul să asculte!*
10. Este mai bine ca profesorul să încheie exerciţiile în această fază, decât să-1 lase pe student să le termine singur.
11. Descurajaţi toate glumele, situaţiile premature, etc. menţinând atenţia studenţilor asupra realităţii.
12. Evitaţi atitudinea de joc-ghicitoare pe care o pot provoca aceste exerciţii. Spectatorii nu trebuie să ghicească, ci să recunoască ceea ce le comunică actorii.

SERIA OGLINZILOR

Ca încălzire pentru exerciţiile care urmează, jucaţi „Cine a început mişcarea?" şi „Trei schimbări" (în acest capitol la „Implicare fizică").

Oglinda

Punct de concentrare: oglindirea exactă a mişcărilor iniţiatorului.

> Se aleg numărând echipe de câte doi. Un jucător este A, celălalt B. Toate echipele joacă simultan. A şi B stau faţă-n faţă şi A reflectă toate mişcările iniţiate de B, din cap până-n picioare, incluzând expresia feţei. După un timp, inversaţi rolurile, B reflectându-l pe A.

Indicaţii de parcurs: *B iniţiază! A reflectă! Mişcări mari cu tot trupul! Reflectă numai ceea ce vezi! Nu ceea ce crezi că vezi! Păstraţi oglinda între voi! Reflectaţi tot - din cap pănă-n picioare! Schimbaţi! Acum A iniţiază mişcarea şi B reflectă! Să ştiţi când conduceţi! Să ştiţi când reflectaţi!* (Jocul continuă schimbând de mai multe

ori). **Evaluare:** Există vreo diferenţă între reflectare şi imitaţie? Ştiaţi când iniţiau mişcarea? Ştiaţi când reflectau? **Observaţii:**

1. Fiţi atenţi la presupunerile care împiedică reflectarea. De exemplu, dacă B face o mişcare familiară, A anticipează şi presupune următoarea mişcare sau este atent la ce va propune B?
2. Urmăriţi reflectarea în oglindă. Dacă B foloseşte mâna dreaptă, A foloseşte mâna dreaptă sau mâna opusă? Acest aspect al jocului nu trebuie adus în discuţie în mod cerebral. Jucarea următoarei „Oglinzi/Cine este oglinda?" va aduce o înţelegere organică a reflectării.
3. Schimbările trebuie făcute fără să se întrerupă cursivitatea mişcării celor doi.

Oglinda/ Cine este oglinda?

Punct de concentrare: a ascunde faţă de public care actor este oglinda.

> Echipe de câte doi. înainte de a anunţa „Cortina" fiecare echipă decide care jucător va iniţia şi care va fi oglinda. Un jucător iniţiază toate mişcările şi celălalt reflectă şi amândoi încearcă să ascundă de studenţii-spectatori care este oglinda. Când actorii sunt în mişcare, profesorul spune numele unui actor. Spectatorii care cred că acesta este oglinda ridică mâna. Profesorul cere apoi voturile pentru al doilea jucător. Ei continuă să joace până când votul devine unanim.

Observaţie: Efortul dc a zăpăci publicul cere o concentrare profundă şi producc o implicare reciprocă mult mai penetrantă. Actorii îşi privesc şi-şi *văd* partenerul.

Oglinda/ Urmează-1 pe cel care te urmează Punct de concentrare: a-1 urma pe cel care te urmează. V Toate echipele formate din doi actori joacă simultan Oglinda. Se schimbă iniţiatorul. Când actorii fac mişcări largi, daţi indicaţia: *Sunteţi pe cont propriu!* Actorii trebuie atunci să se reflecte unul pe celălalt fară ca nici unul să iniţieze mişcarea. Amândoi sunt în acelaşi timp şi iniţiator şi oglindă (urmăritor), reflectându-se pe sine în timp ce sunt reflectaţi. **Indicaţii de parcurs:** (începeţi prin a anunţa schimbările exact ca la prima Oglindă. Profesorul poate merge în scenă ca să afle cine iniţiază mişcarea.) *Reflectă! Să ştii când iniţiezi tu! Măriţi mişcările! Lucraţi cu întreg trupul!* (Când mişcările sunt largi, începeţi indicaţiile de tip „Urmează-1 pe cel care te urmează":) *Sunteţi pe cont propriu! Urmează-l pe cel care te urmează. Reflectă numai ce vezi! Păstraţi oglinda între voi! Reflectă! Nu iniţia! Urmează-l pe cel care te urmează! Urmează-l pe cel care te urmează! Nu iniţia!* **Evaluarea** se face în timpul jocului, în timp ce actorul se mişcă: Ai iniţiat sau ai reflectat ceea ce ai văzut?

Observaţie: Lăsaţi jucătorii pe cont propriu numai când şi-au pus întregul trup în mişcare.

RELAŢIE FIZICĂ

Cine e mai tare

Punct de concentrare: a da realitate frânghiei invizibile. > Jucătorii trebuie să joace cu o funie invizibilă, care este legătura dintre ei. Studenţii trebuie să-şi aleagă parteneri cu forţă egală. **Indicaţii de parcurs:** *Trage! Trage! Staţi în acelaşi spaţiu!*

Observaţii:

1. Acţiunea corporală trebuie să decurgă din manevrarea funiei. Dacă atenţia este concentrată în întregime asupra obiectului care se află între jucători, ei vor folosi tot atâta energie ca şi pentru a trage o funie adevărată.
2. Acest exerciţiu arată că, la fel ca într-un joc, aproape toate problemele asupra cărora lucrează actorul pot fi rezolvate numai prin interacţiunea cu un alt actor. Nici un actor nu poate face exerciţiul singur. Arată, de asemenea, necesitatea de a da obiectului realitate pentru ca interacţiunea să poată avea loc.

3. Dacă studenţii nu ies din acest exerciţiu cu toate efectele fizice ale jocului adevărat (transpiraţie, respiraţie grea, obraji roşii, etc.), puteţi fi siguri că s-au prefăcut!

Implicare în acţiunea grupului/ Ce

Punct de concentrare: arătăm acţiunea comună a grupului luând parte la ea.

> Echipe de 10-13 actori. O persoană merge pe scenă şi începe o acţiune simplă. După ce văd acţiunea sa, ceilalţi actori i se alătură câte unul până ce sunt implicaţi toţi. **Indicaţii de parcurs:** *Arată-ne! Nu ne povesti! Vezi despre ce e vorba. Ia parte la acţiunea grupului! Evită dialogul. Devino parte a întregului!*

Evaluare: în ce consta acţiunea? Actorilor: aţi luat parte la acţiune? **Observaţii:**

1. Această interacţiune a grupului ar trebui să creeze fluenţă şi energie. Reluaţi jocul până se întâmplă astfel.
2. Jucătorii nu trebuie să ştie de la început care este acţiunea primului. Exemple de acţiuni: vopsirea unui gard, baterea unui covor, spălatul podelei, strângerea frunzelor cu grebla, etc.

Joc de observaţie

> Mai multe obiecte (reale) se aşează pe o tavă. Studenţii formează un cerc în jurul acesteia. După 10-15 secunde tava se acoperă sau se ia. Apoi studenţii scriu pe caiet lista cu obiectele pe care şi le amintesc. Listele sunt apoi comparate cu obiectele de pe tavă. (ex. preluat de la Neva L. Boyd -„Handbook of Recreaţional Games")

Joc cu mingea

Punct de concentrare: a păstra mingea în spaţiu şi nu în capul actorilor.

> împărţiţi grupul în două echipe mari, unii actori, ceilalţi public. Prima echipă joacă cu o minge invizibilă: aşezaţi în cerc, decid mărimea mingii şi apoi aruncă mingea de la unul la altul. Când jocul este în desfăşurare, profesorul anunţă că mingea devine mai uşoară sau mai grea sau se mişcă cu viteze diferite. Când joacă a doua echipă, prima devine public.

Indicaţii de parcurs: *Mingea e de o sută de ori mai uşoară! Mingea e de o sută de ori mai grea! Mingea e din nou normală! Folosiţi-vă întreg trupul ca să aruncaţi mingea! Aruncaţi mingea mişcându-vă cu încetinitorul! (Daţi indicaţia cu încetinitorul) Prindeţi mingea într-o mişcare mult încetinită! Viteză normală! Ţineţi ochii pe ninge! Dă mingii timpul său real ca să zboare prin spaţiu! Acum, schimbă! Aruncă mai rapid! Aruncă şi prinde cât poţi de rapid! Revenim la normal!*

Evaluare: Actorilor: Mingea a existat în spaţiu sau a fost numai în capul vostru? Publicului: ce părere aveţi?

Observaţii:

1. Actorul ştie când mingea este în spaţiu sau doar în capul său. Când este în spaţiu va fi „vizibilă" şi pentru actori şi pentru public.
2. Daţi indicaţiile foarte energic! Subliniaţi importanţa folosirii întregului trup pentru a păstra mingea în mişcare.
3. După acest exerciţiu introduceţi exerciţiile „Evită mingea", „Săritul corzii" şi apoi „Terenul de joacă" - toate din capitolul „Addenda I/Exerciţii noi".

Acţiune în doi

Punct de concentrare: asupra păstrării obiectului (invizibil) între ei.

> Cei doi actori se înţeleg asupra unui obiect şi încep o acţiune cu el (ca în „Cine e mai tare"). Obiectul pe care îl aleg determină acţiunea (de exemplu: întinderea unui cearşaf, tragerea unei pături de la unul la altul în pat).

Indicaţii pe parcurs: *Lucraţi împreună! Menţineţi obiectul între voi!*

Observaţii:

1. Un mod de a-i feri pe studenţi să planifice Cum-ul este ca fiecare echipă să scrie un bileţel cu numele obiectului. Apoi toate obiectele se pun într-o pălărie urmând ca fiecare să tragă un bilet chiar în momentul intrării în scenă. Este mai plăcut pentru toţi.
2. Pentru această primă relaţie sugeraţi ca obiectul să fie ceva care provoacă o reacţie tactilă.

Acţiune în trei sau mai mulţi

Punct de concentrare: asupra păstrării obiectului (invizibil) între ei,

în spaţiul real dintre jucători.

> Trei sau mai mulţi actori aleg un obiect a cărui manevrare îi implică pe toţi. Ei trebuie să participe la o acţiune comună în care toţi pun un obiect în mişcare. De exemplu: tragerea unui năvod, tragerea unei bărci, transportarea unei canoe, împingerea unei maşini în pană, etc.

Indicaţii pe parcurs: *Ţineţi obiectul în spaţiu! Arătaţi! Nu povestiţi!*

Evaluare: Au lucrat împreună la rezolvarea problemei? Dacă trei au împins maşina şi al patrulea era la volan, nu au rezolvat problema,

pentru că nu toţi au fost implicaţi fizic.

Au avut nevoie unii de alţii ca să rezolve problema sau o putea rezolva şi unul singur? Dacă putea şi unul singur să rezolve problema, înseamnă că obiectul n-a fost bine ales.

Au lucrat împreună sau separat? Dacă trei oameni au vopsit un obiect, înseamnă că au lucrat separat, chiar dacă au lucrat asupra aceluiaşi obiect. Dacă au avut nevoie unii de alţii ca să poată mişca obiectul - asta înseamnă că au lucrat asupra problemei. **Observaţii:**

1. Acţiunea în doi îi face aproape automat pe jucători să relaţioneze. Acţiunea în trei sau mai mulţi îi poate confuza. Nu daţi nici un fel de exemple. Lăsaţi-i să descopere singuri soluţia problemei.
2. Urmăriţi ca studenţii să nu lucreze separat în timp ce sunt în grup.

Acţiune fără mâini

Punct de concentrare: pe fizicalizarea şi manipularea obiectului fară a folosi mâinile.

> Doi sau mai mulţi jucători se decid asupra unui obiect animat sau inanimat între ei, pe care trebuie să-1 pună în mişcare fară a-şi folosi mâinile. Exemple: împingerea unei stânci, împingerea unei maşini, mişcarea unui tobogan, escaladarea unui munte, etc. **Evaluare:** Au fizicalizat obiectul sau au povestit? **Observaţii:**

1. Nu-i lăsaţi pe studenţi să aleagă o acţiune la care nu e nevoie de braţe, cum ar fi zdrobirea strugurilor cu picioarele, deoarece aceasta constituie o rezistenţă la PDC.
2. Atenţie la spontaneitatea şi la modurile neobişnuite de a pune obiectul în mişcare. Ţineţi minte: a da exemple înseamnă a le spune studenţilor Cum să facă!
3. Ca un prim pas pentru exerciţiul de mai sus, este recomandabil să se ia ceva care îi uneşte pe toţi jucătorii, ca de pildă un grup de deţinuţi prinşi în cătuşe sau lanţuri unul de altul. Un al treilea pas ar fi să joace „Unde fără mâini" (finalul cap. IV) după introducerea „Unde-lui".

Oglinda pe echipe/ Urmează-1 pe cel care te urmează Punct de concentrare: echipa „oglindă" trebuie să reflecte toate mişcările exact; Punctul de concentrare va fi apoi ascultarea/urmarea partenerului, a celui care te urmează la rândul său.

> Patru jucători împărţiţi în două echipe. Echipele se oglindesc reciproc. Echipa A este oglinda şi echipa B iniţiază mişcarea. Echipa iniţiatoare trebuie să cadă de acord asupra unei acţiuni care să-i angreneze pe ambii jucători. De exemplu: un frizer bărbiereşte un client. Echipa A devine reflecţia frizerului şi a clientului şi trebuie să redea acţiunea de bărbierit cât mai exact. Se joacă ca şi „Oglinda" simplă. După un timp inversaţi echipele, indicând: *Schimbare!*

Observaţie: acest exerciţiu poate fi dat din nou când studenţii-actori ajung la problemele pentru văz.

Implicare în acţiunea grupului/ Cine

Punct de concentrare: a participa la acţiunea grupului (în cadrul exercitării unei profesii).

> Un actor merge pe scenă şi începe o acţiune. Alţii i se alătură unul câte unul, ca persoane distincte (Cine) şi participă la acţiune.

De exemplu: primul jucător este un chirurg; ceilalţi sunt subchirurgul, infirmiera, anestezistul, internul, etc.
Indicaţii pe parcurs: *Arată! Nu povesti! Alătură-te ca personaj bine definit! Fizicalizează Cine-le prin acţiunea ta!* **Observaţii:**

1. Jucătorii nu trebuie să ştie de la început Cine este primul jucător şi ce va face el.
2. Faceţi acest exerciţiu până când studenţii-actori se vor lăsa antrenaţi de problema respectivă cu interes şi plăcere ca la orice joc. Astfel se declanşează o energie care îşi găseşte expresia în interacţiune şi aduce naturaleţe în vorbire şi mişcare. Dacă nu se întâmplă astfel, înseamnă că nu aţi explicat bine PDC. Actorii nu sunt concentraţi asupra acţiunii colective, ci improvizează aiurea sau scenarizează. Dacă se întâmplă aşa, spuneţi primului jucător să înceapă un joc (ping-pong, baseball, etc.) şi îndemnaţi-i şi pe ceilalţi să participe.

Cine a început mişcarea

> Jucaţi acest joc tradiţional ca introducere la „Oglindă". Jucătorii stau într-un cerc larg. Un jucător este trimis afară din cameră, în timp ce ceilalţi aleg un conducător al unei mişcări pe care toţi o vor reflecta. El poate modifica oricând mişcările - mari, făcute în plin - iar grupul trebuie să le reflecte întocmai. Studentul este chemat înapoi şi, stând în centrul cercului, încearcă să-1 descopere din trei încercări pe cel care conduce mişcarea. Ceilalţi fac tot posibilul ca cel din centru să nu afle cine conduce. După ce ghiceşte sau după cele trei încercări, după caz, iniţiatorul mişcării este cel care iese afară.

(Exerciţiu preluat din manualul Nevei L. Boyd - „Handbook of Recreaţional Games").

Dificultate cu obiecte mici

Folosiţi acest exerciţiu din când în când în timpul studiului.
Punct de concentrare: întâmpinarea unei dificultăţi în mânuirea unui obiect mic.

Partea I

> Un singur jucător face o acţiune cu un obiect mic. De exemplu: destuparea unei sticle, deschiderea unei genţi care s-a înţepenit, încercarea de a deschide un sertar, ruperea ambalajului de la un pachet de ţigări.

Partea a Il-a

> Un singur jucător face o acţiune cu un obiect mic de îmbrăcăminte. De exemplu: fermoar înţepenit la spatele rochiei, cizme strâmte, căptuşeală ruptă la mânecă.

Partea a IlI-a

> Doi sau mai mulţi jucători. Acelaşi lucru ca în partea I şi a Il-a, dar cu implicarea mai multor jucători.

Observaţie: rezistenţa la PDC se vede la jucătorul care intelectualizează problema. De exemplu, în loc să lucreze asupra unei dificultăţi fizice pe care i-o oferă obiectul, s-ar putea ca el să aibă o gaură în pantof pe care să încerce s-o astupe cu o bancnotă scoasă din buzunar. Aceasta ar fi o glumă şi o evitare totală a problemei.

Ce vârstă am?

Punct de concentrare: asupra fizicalizării vârstei alese.

> Un singur jucător. Profesorul-regizor stabileşte spaţiul: o staţie de autobuz cu o banchetă sau nişte scaune cu faţa la public. Actorul scrie pe o bucată de hârtie o vârstă şi o dă profesorului apoi merge pe scenă şi aşteaptă autobuzul, fizicalizând vârsta.

Exemplul /: o actriţă adultă intră mestecând gumă şi făcând baloane. Guma i se lipeşte de nas, încearcă să o cureţe cu limba şi degetele, se caută prin buzunare, dar nu găseşte ce caută. Se caută repede prin toate buzunarele, scoate un yo-yo şi începe să se joace. Soseşte autobuzul. Bagă repede jucăria în buzunar şi caută îngrijorată banii pentru bilet. *Exemplul II* (făcut de un băiat de 11 ani): o persoană vine pe scena cu un pas ferm, agresiv. El are o servietă în mână. Se uită în josul străzii, nu vede nimic venind, se aşează pe banchetă şi deschide servieta. Caută în câteva compartimente, scoate o hârtie, se uită la ea, scoate din buzunarul interior al hainei un creion, face o notă pe hârtie, o pune la loc in servietă, o închide, se uită neliniştit în josul străzii. Autobuzul nu vine.
Indicaţii pe parcurs: *Pune vârsta în picioare! În buza de sus! În coloana vertebrală! Autobuzul este la o staţie distanţă! Se apropie! A oprit!* Sau adăugaţi uneori: *Este prins în trafic!* **Evaluare:** Ce vârstă avea actorul? Ne-a arătat sau ne-a povestit? însuşirile legate de vârstă sunt întotdeauna fizice? Diferenţele de vârstă sunt o parte a unei atitudini faţă de viaţă? A văzut autobuzul sau a ascultat doar indicaţia dată?
Observaţii:
1. În această fază de început un student-actor va lua un oarecare ritm fizic şi va face multe acţiuni pentru a ajuta la clarificarea vârstei. Asta este de obicei o formă de „a povesti" şi nu de „a fizicaliza".
2. Descurajaţi „jocul teatral" şi „spectacolul" în timpul acestui exerciţiu repetând Punctul de concentrare: *Fizicalizează vârsta aleasă!*
3. Daţi indicaţia *Autobuzul este prins în trafic!* numai când vreţi să exploraţi mai departe munca studentului.
4. După acest exerciţiu jucaţi „Nemişcare/Încălzire" (spre sfârşitul acestui capitol) şi apoi treceţi la „Ce vârstă am?/ Repetare".

Ce vârstă am?/ Repetare
Punct de concentrare: numai asupra vârstei, repetându-ţi cifra frecvent.
> Grupa este împărţită în două echipe, fiecare jucător stând pe scaunul său şi gândindu-se la vârstă; la numărul anilor. Când vârsta devine evidentă în trup, ceea ce este necesar pentru rezolvarea problemei va veni de la sine.
Indicaţii pe parcurs: *Concentraţi-vă asupra vârstei exacte! Repetaţi-vă cifra în minte! Trimite-ţi acest mesaj întregului organism!* Când vârsta se fizicalizează: *Autobuzul este la o staţie distanţă! Este prins în trafic!*
Observaţii: Studentului-actor îi este dificil să creadă că:
1. „Mintea albă" (liberă de idei preconcepute) este tocmai ceea ce căutăm dacă vrem să ne îmbogăţim experienţa.
2. Dacă ne concentrăm cu adevărat numai asupra vârstei, atât studenţii-actori, cât şi spectatorii vor avea o experienţă foarte interesantă, pe măsură ce corpul actorului devine mai bătrân sau mai tânăr în mod spontan având nevoie numai de puţină acţiune scenică evidentă sau chiar fară să fie nevoie de ea.
3. Acest exerciţiu va da rezultate numai dacă actorul îşi eliberează cu adevărat mintea de orice imagini referitoare la această vârstă (repetarea continuă a vârstei prin indicaţiile pe parcurs va ajuta în acest scop).
4. Numai concentrarea asupra vârstei serveşte la eliberarea memoriei fizice într-un asemenea grad, încât actorul fizicalizează vârsta cu cele mai mici mişcări ale corpului şi gesturi, cu subtilităţi pe care ne aşteptăm să le vedem numai la actorii cei mai desăvârşiţi şi mai experimentaţi. Vedem din nou că, pentru a experimenta noi situaţii, trebuie să avem încredere în sistemul de studiu şi să lăsăm PDC să-şi îndeplinească sarcina.
5. Dacă problema a fost rezolvată, studentul trebuie să iasă din acest exerciţiu cu mai multă graţie fizică datorită pierderii rigidităţii, cu o mai mare libertate musculară şi strălucire în priviri. Noi surse de energie şi cunoaştere au fost descoperite şi puse în funcţiune. „Au fizicalizat vârsta fără să facă nimic!" - iată comentariul entuziast pe care-1 aud frecvent studenţii-actori.
6. în vederea pregătirii pentru acţiune, actorul trebuie să se concentreze asupra respiraţiei, ca în exerciţiul „Incursiuni în intuitiv" (cap. VII).

Obiectul îi pune în mişcare pe jucători Punct de concentrare: asupra obiectului care îi pune în mişcare. > Orice număr de jucători. Ei se înţeleg asupra obiectului care îi va pune în mişcare. Trebuie să formeze un grup unitar, solidar. Exemple: un vapor, o maşină, carusel, etc. **Indicaţii pe parcurs:** *Simţiţi obiectul! Lăsaţi-l să va mişte! Sunteţi implicaţi cu toţii! Să fie în spaţiu, nu în capul vostru!* **Evaluare:** Către spectator: Au lăsat obiectul să-i pună în mişcare sau au iniţiat o mişcare independentă de obiect? S-au mişcat imitându-i pe ceilalţi jucători?

Către actori: aţi lucrat ca la „Oglindă" reflectându-i pe alţii sau aţi lucrat asupra Punctului de concentrare?
Observaţii:

1. Observaţi dacă actorii *simt* obiectul între ei. Acest lucru ajunge uneori la un grad extraordinar după ce studenţii au lucrat împreună timp de mai multe luni sau când se concentrează profund asupra problemei.
2. Mulţi studenţi vor întreba: „Trebuie să ne uităm la ceilalţi ca să ştim când să ne mişcăm?" întrebarea aceasta înseamnă a-1 întreba pe profesor „Cum să fac?", ceea ce indică o dependenţă. Simpla indicaţie *Lăsaţi obiectul să vă pună în mişcare!* repetată din când în când va ajuta la înlăturarea acestei dependenţe.
3. Dacă PDC este total orientat asupra obiectului apare o realitate colectivă care este simţită de către actori şi evidentă pentru spectatori.
4. S-ar putea ca jucătorii să se relaxeze şi să lase obiectul să-i pună în mişcare numai după continue indicaţii pe parcurs. Cei mai mulţi se vor relaxa dacă PDC este bine înţeles şi dacă Indicaţiile pe parcurs ajung la ei; mai mult, fiecare echipă ar trebui ţinută pe scenă până când cei mai mulţi dintre jucători se vor lăsa în voia obiectului.
5. Repetaţi acest exerciţiu de-a lungul antrenamentului.
6. Vezi şi „Folosirea obiectelor pentru dezvoltarea scenelor" (cap. IX).

Este mai greu când e plin

(vezi *„A da realitate (substanţă) obiectelor*", cap. XIV).
Punct de concentrare: greutatea obiectelor trebuie să fie obiectivă, în

spaţiu şi nu în capul nostru.

\> Trei sau mai mulţi jucători aleg o acţiune în care nişte recipiente trebuie umplute, golite, umplute din nou. De exemplu: cules de mere, umplerea unei lăzi, căratul apei.

\> Varianta A: mânuirea unor obiecte de diferite greutăţi. De exemplu: aruncarea nisipului cu lopata, adunarea fânului, ridicarea greutăţilor.

\> Varianta B se va folosi după exerciţiile iniţiale de spaţiu: problema varierii greutăţii este plasată în contextul unui Unde, Cine, Ce ales de grup.

Indicaţii pe parcurs: *Simţiţi greutatea în picioare! în spate! Nu numai în braţe. Simţiţi greutatea cu întregul vostru trup! Fizicalizaţi, nu ne povestiţi!*
Evaluare: Actorii au fizicalizat diferenţele de greutate (răspuns fizic) sau au povestit (au arătat, au glumit)? Actori, ce părere aveţi?

Parte a unei relaţii complexe
Punct de concentrare: pe comunicarea Cine-lui (relaţiei) prin intermediul unei acţiuni.

\> Un jucător merge pe scenă şi începe o acţiune. Treptat intră în acţiune şi ceilalţi, unul câte unul. De data aceasta ei ştiu cine sunt când intră în scenă; primul jucător, care nu ştie cine sunt ceilalţi, trebuie să-i accepte şi să intre în relaţie cu ei.

Exemplu: un bărbat atârnă perdele. Intră femeia: „Vai, dragă, nu le-ai pus cum am vrut eu!" El acceptă faptul că ea este soţia lui şi acţionează în consecinţă. Actorii continuă să intre: copiii celor doi, vecina de alături, preotul, etc. Toate relaţiile se instalează luând parte la acţiune.
Indicaţii pe parcurs: *Fizicalizaţi, nu povestiţi! Rămâneţi concentraţi pe acţiune!*
Evaluare: Ea ne-a arătat sau ne-a povestit că este soţia, vecina, etc ?

S-au menţinut în cadrul acţiunii?

Observaţii:

1. Acest joc va avea primele trăsături ale unei scene care decurge din PDC, precum şi primele semne de relaţie, nemaifiind o simplă activitate simultană.
2. Lăsaţi-i pe studenţi să joace cu plăcere acest joc de orientare chiar dacă scena este oarecum haotică datorită „personajelor" prea numeroase care se mişcă şi vorbesc în acelaşi timp, jucând jocul cu toată seriozitatea. Această comportare scenică copilăroasă trezeşte plăcerea şi interesul şi este esenţială pentru dezvoltarea colectivă a grupului (necesară în teatrul de improvizaţie), înfrânaţi-vă tentaţia de a crea o scenă ordonată. Exerciţiile următoare vor face treptat acest lucru pentru student. în special este de mare ajutor exerciţiul „Dă şi preia/ Două scene" (cap. VI).

Parte dintr-un întreg

(mulţi utilizatori numesc acest joc „Maşina", n.a.; în şcoala noastră
este numit şi „Mecanismul", n.t.)

Punct de concentrare: a deveni o parte dintr-un obiect mai mare.

> Un jucător merge pe scenă şi devine o parte dintr-un obiect mare însufleţit sau neînsufleţit, în mişcare. De îndată ce alt jucător înţelege despre ce obiect e vorba, acesta se alătură celui de pe scenă şi devine o altă parte a întregului. Se continuă aşa până ce sunt toţi implicaţi şi lucrează împreună pentru a forma obiectul în întregime. Jucătorii pot propune orice mişcare, sunet sau poziţie pentru a ajuta la completarea întregului. De exemplu: maşini, mecanisme abstracte, constelaţii din univers, grupuri statuare, o floare, un animal, celulele corpului.

Indicaţii pe parcurs: *Folosiţi-vă trupul în întregime pentru a*

fizicaliza partea care sunteţi! Intraţi în joc! Asumaţi-vă riscuri!

Observaţii:

1. Acest exerciţiu generează multă spontaneitate şi veselie. Orice grup de vârstă reacţionează cu aceeaşi energie. Veţi observa că efectele sonore apar spontan, atunci când e nevoie de ele.
2. Nu daţi exemple. Dacă jocul este prezentat clar, jucătorii vor găsi ei înşişi obiectele cele mai interesante.

Trei schimbări

Faceţi acest exerciţiu ca introducere la „Oglinda".

> Două rânduri de jucători unul în faţa celuilalt. Fiecare jucător trebuie să observe persoana din faţă şi să ţină minte

îmbrăcămintea, pieptănătura, etc. Se întorc apoi cu spatele unii la alţii. Fiecare schimbă trei lucruri în ţinută (de exemplu, îşi dezleagă cravata, îşi face o cărare în păr, îşi deznoadă şireturile de la pantofi, schimbă ceasul de pe o mână pe cealaltă, etc.). Apoi se întorc cu faţa şi trebuie să identifice cele trei schimbări ce au intervenit. Schimbaţi partenerul după fiecare exerciţiu, până ce ajungeţi la 7,8, chiar 9 schimbări. **Observaţie:** Nu spuneţi jucătorilor că veţi înmulţi schimbările decât după primul joc. Mulţi se îngrijorează că nu vor găsi trei schimbări. Patru sau mai multe schimbări vor incita mai mult. Acesta este un exerciţiu excelent pentru cei care-şi încearcă puterile în improvizaţie la un nivel fizic, simplu. Jucătorii sunt nevoiţi să privească cu prospeţime şi să descopere lucruri pe care le pot folosi în joc, lucruri pe care nu le-au observat la prima vedere. Jocul a fost numit şi „Jocul supravieţuirii".

Ce profesie am?

Punct de concentrare: pe profesia aleasă.

> Faceţi decorul simplu al unei staţii de autobuz (scaune sau bănci, tc.). Echipe de cinci sau mai mulţi studenţi intră în scenă şi aşteaptă, concentraţi pe profesia aleasă. Lăsaţi să treacă câteva minute pentru ca efectele concentrării să se vadă. Studenţii-actori nu se cunosc reciproc şi evită dialogul. **Indicaţii pe parcurs:** *Simţiţi profesia în întregul trup! Mâini! Picioare! Gât!* (Când fizicalizarea apare anunţaţi:) *Vine autobuzul!* **Evaluare:** Ce profesii şi-au ales? Actorii ne-au arătat sau ne-au povestit? Ce părere au actorii despre asta? Putem arăta ce profesie avem numai prin acţiune? Se schimbă structura corporală în unele profesii? Schimbarea se datorează atitudinii interioare? Schimbarea se datorează mediului de lucru? **Observaţii:**
I. întrebările din cadrul Evaluării provoacă deseori o primă înţelegere în ce priveşte fizicalizarea trăsăturilor personajului, dar
nu elaboraţi! Vor urma şi alte jocuri care vor ajuta la înţelegerea organică a problemei personajului. 2. Pentru a preveni Cum-ul, cereţi studenţilor să stea liniştiţi şi să se concentreze asupra profesiei pe care şi-au ales-o, nimic mai mult. Dacă concentrarea este completă, va apărea de la sine ceea ce este necesar pentru rezolvarea problemei.

Penetrarea Oglinzii
Daţi acest exerciţiu în tot cursul studiului, în special înainte de „Argumentare susţinută", de jocurile care urmează (cap. VII) şi de „Caracterizare rapidă" (cap. XII). Acest exerciţiu este primul pas spre „Preocupare" (cap. IV).
Punct de concentrare: remodelarea propriului chip din interior spre exterior pentru a semăna cu al partenerului.

> Studenţilor li se aleg sau îşi aleg parteneri cu o structură facială diferită de a lor. Fiecare echipă de doi decide asupra unei relaţii simple (soţ/soţie, etc.) şi alege un subiect de discuţie. Jucătorii stau faţă-n faţă şi încep conversaţia. Când profesorul numeşte un student, acesta încearcă să-şi restructureze faţa astfel încât aceasta să arate ca a partenerului, îşi asumă structura sa facială în timp ce continuă discuţia. Când este numit partenerul, primul se întoarce la propria sa structură facială. în timp ce studenţii-actori discută, profesorul schimbă frecvent „Oglinda". **Indicaţii pe parcurs:** *Reconstruiţi-vă nasul ca să semene cu al partenerului! Maxilarul! Fruntea! Schimbă oglinda! Concentrează-te pe buza superioară a partenerului! Continuă discuţia! Schimbă linia bărbiei! Exagerează oasele obrazului! Sculptează-ţi faţa ca să arate ca a partenerului! Din interior spre exterior! Impărtăşeşte-ne vocea!* **Evaluare:** Aţi reuşit să pătrundeţi structura facială a partenerului sau i-aţi reflectat pur şi simplu expresia şi mişcarea? întrebare pentru studenţii-spectatori: sunteţi de acord cu ce spun actorii? **Observaţii:**

1. Actorii sunt aruncaţi într-o relaţie verbală explicită; totuşi, ambii parteneri trebuie să fie concentraţi pe pătrundere şi restructurare astfel încât problema dialogului va fi depăşită.
2. La început, schimbarea facială va fi minimă. Acest exerciţiu este valoros în ciuda acestui răspuns modest pentru că îl determină pe actor să se uite la partener şi să vadă.
3. Studenţii trebuie „să pătrundă" faţa partenerului ca să o poată restructura pe a lor. Trebuie evitate expresiile superficiale. Pentru a uşura înţelegerea, indicaţi: *Exageraţi structura facială a celuilalt!*
4. Acest exerciţiu, exact ca şi alte tipuri de exerciţii de „Oglindă", poate fi făcut de întregul grup în echipe de câte doi, jucând fară spectatori.

Conversaţie şi acţiune
Punct de concentrare: pe continuarea conversaţiei în timp ce mâncaţi.
> Echipe de doi sau mai mulţi jucători cad de acord asupra unui subiect simplu de conversaţie. Ei încep să mănânce o masă bogată în timp ce discută continuu. **Indicaţii pe parcurs:** *Continuaţi conversaţia! Daţi mai departe sarea! Beţi apă! Să vă auzim! Mestecaţi! Gustaţi-o! Continuaţi să mâncaţi, treceţi la alte feluri!*

Evaluare: Ce feluri de mâncare au mâncat? Actori, aşa era? Actorii au fizicalizat sau au povestit? Au fost capabili să mănânce şi să discute în acelaşi timp? Au devenit vizibile obiectele (invizibile)? **Observaţii:**

1. Aceasta este o problemă cu două părţi. Evitarea ei constă în a face lucrurile separat, fie mestecatul şi înghiţitul, fie ascultatul şi vorbitul.

2. Menţineţi concentrarea actorilor pe mâncare şi discuţie, altfel o vor transforma într-o situaţie ce trebuie ‚jucată" şi vor opune rezistenţă lucrului asupra problemei.
3. înghiţirea mâncării este foarte importantă; îi aduce pe actori în momentul prezent. Dacă se fac că mănâncă, indicaţi: *Luaţi-vă timp să înghiţiţi!*

Acţiune cu obiecte mari

Punct de concentrare: pe relaţia fizică a actorului cu un obiect mare, invizibil.

> Un singur jucător (sau întregul grup, fiecare lucrând individual) lucrează cu un obiect mare care oferă un obstacol substanţial.

Indicaţii pe parcurs: *Daţi viaţă obiectului! Folosiţi-vă întregul trup! Daţi-i obiectului locul său în spaţiu! Exploraţi obiectul! Fizicalizaţi! Nu povestiţi! Simţiţi obiectul cu tot trupul!*

Evaluare: Obiectul era în spaţiu sau era în mintea actorilor? Au fizicalizat obiectul sau ne-au povestit?

Observaţii: Asiguraţi-vă că Punctul de concentrare al studentului este pe *obiect* şi nu pe răspunsul emoţional în relaţionarea cu el.

Joc de desenare a obiectelor

Punct de concentrare: pe comunicarea prin imagine.

> Pregătiţi o listă de obiecte cu caracteristici simple, dar clare (tren, vacă, pisică, elefant, etc.). împărţiţi grupul în două. Fiecare echipă se apropie de profesorul care ţine lista în mână la o distanţă egală. Câte un jucător al fiecărei echipe merge la profesor care le arată acelaşi cuvânt deodată, (sau poate să le şoptească cuvântul, mai ales dacă lucrează cu copii care nu ştiu să citească). Jucătorii aleargă la echipele lor şi le comunică partenerilor cuvântul desenându-1 pe hârtie pentru ca aceştia să înţeleagă despre ce e vorba. Prima echipă care identifică şi strigă cuvântul câştigă un punct. Continuaţi cu alte cuvinte până când toţi membrii echipei au şansa de a desena pentru partenerii lor. Pentru studenţii avansaţi se pot folosi şi cuvinte abstracte (bucurie, melancolie, triumf, generozitate, etc.) Pot fi acceptate şi sinonimele.

Indicaţii pe parcurs: *Desenul să fie cât de mare e posibil!*

Comunicaţi!

Observaţii:

1. Nu este important talentul la desen căci acesta este un joc de Selecţie spontană ce permite jucătorilor să comunice vizual. Spuneţi acelora care anunţă un cuvânt înainte de a li se fi comunicat ceva că *Nu este un joc de ghicire.*
2. Desenele pot fi făcute pe hârtie normală sau pe hârtie mare, cu carioci, cu markere, cu pensule de desen, sau cu cretă pe tablă.
3. Cuvintele pot avea legătură cu ceva din activitatea clasei respective.
4. în scrierea Egiptului Antic, Chinei antice, etc. cuvintele erau reprezentate în imagini. Studenţii care joacă acest joc comunică pictural.
5. Toate grupele de vârstă adoră acest joc şi aproape întotdeauna consideră că scorul este neimportant.

Prins în cursă

Punct de concentrare: pe relaţia fizică cu un obiect mare.

> Un singur jucător. Acesta îşi alege un loc închis din care să scape cum ar fi o scorbură de copac, un lift, o cursă de urs, etc.

Indicaţii pe parcurs: *Fizicalizează! Concentrează-te pe mediul apropiat! Păstrează obiectul (când apare) în spaţiu!*

Fizicalizarea unui obiect

Punct de concentrare: a da viaţă sau mişcare obiectului.

> Un singur jucător. El alege un obiect invizibil însufleţit sau neînsufleţit pe care îl mânuieşte şi îl foloseşte. El trebuie să comunice viaţa, mişcarea acestui obiect.

Dacă, de exemplu, obiectul este o minge de bowling, studentul trebuie să arate ce se întâmplă cu mingea din momentul în care i-a dat drumul din mână. Alte obiecte care pot fi fizicalizate sunt:

EXERCIŢII PENTRU IMPLICAREA ÎNTREGULUI TRUP

Implicarea întregului trup

Punct de concentrare: implicarea întregului trup, din cap până-n picioare.

> Exerciţiul este pentru studenţi avansaţi. Doi sau mai mulţi studenţi decid Unde, Cine, Ce, alegând o acţiune care implică întregul corp. De exemplu: o întâlnire cu foştii colegi; pelerinaj; scafandri căutând comori submarine; urnirea unui bolovan de la gura unei peşteri; imponderabilitate într-o navetă spaţială.

Mişcare ritmică

Punct de concentrare: pe mişcarea ritmică a trupului.

> întregul grup stă jos sau în picioare, în spaţiul de joc. Partea I

> Profesorul numeşte un obiect. în acelaşi moment, fară să se gândească, fiecare student face mişcarea pe care i-o sugerează obiectul respectiv şi continuă până mişcările devin ritmice şi uşoare. Dacă e posibil, acompaniaţi-i muzical.

Indicaţii pe parcurs: *Simte-ţipropriul ritm! Uită obiectul!* Partea a II-a

> Când grupul se mişcă ritmic, profesorul sugerează un Unde. Fără să-şi oprească mişcările ritmice, studenţii dezvoltă Cine şi Ce în cadrul Unde-lui. De exemplu: un carnaval, un intermezzo într-un spectacol, dansatori, nebuni, etc.

Indicaţii pe parcurs: *Păstrează ritmul! Lasă mişcarea să-ţi sugereze personajul! Dă şi preia!*

Evaluare: Mişcarea ritmică a dezvoltat personajul în situaţia dată? Au comunicat actorii tabloul scenic? Au transmis şi au preluat? Actori, ce părere aveţi? **Observaţii:**

1. O pregătire bună pentru acest exerciţiu este „încălzire pentru Dă şi preia" (Addenda I).
2. Dacă unii studenţi au dificultăţi în găsirea unui personaj, profesorul poate intra în spaţiul de joc ca să-i ajute, repede şi fară să oprească ritmul.

^

încordare musculară

Punct de concentrare: pe încordarea unei părţi a trupului. > Doi sau mai mulţi studenţi decid Unde, Cine, Ce. Fiecare trebuie să-şi încordeze o parte a corpului şi s-o ţină încordată toată scena. Acesta este un lucru pur personal şi nu trebuie să facă parte din scenă. Cu toate că încordarea este observată aproape întotdeauna de spectatori, actorul nu trebuie nici să le-o arate, nici s-o justifice. Dacă un jucător alege un picior ţeapăn, de exemplu, nu trebuie să-1 justifice fiind şchiop, ci trebuie să joace scena de parcă înţepeneala nu există. **Indicaţii pe parcurs:** *Păstrează-ţi constant PDC-ul! Nu relaţiona cu zona încordată!*

Evaluare: Actorii au încercat să-şi justifice încordarea sau au lucrat având-o pur şi simplu? Au fost actorii mai spontani datorită concentrării asupra muşchiului încordat? Pentru studenţii-actori: concentrarea asupra muşchiului încordat v-a oferit libertate de reacţie? **Observaţii:**

1. La prezentarea iniţială a acestui exerciţiu, veţi observa că mulţi studenţi vor încorda acea parte a trupului care este deja o problemă musculară pentru ei (de exemplu: persoana cu o ceafa ţeapănă, îşi va asuma o

ceafa ţeapănă; studentul care îşi foloseşte exagerat gura şi faţa se va concentra asupra musculaturii faciale). Nu punctaţi acest lucru, decât după ce lucrează toţi primul exerciţiu. Apoi, după ce discutaţi acest lucru în Evaluare, cereţi repetarea scenei alegând alt muşchi. Este inutil să mai spunem că, pentru aceasta, este nevoie de două sau mai multe ateliere.

2. Rezistenţa la PDC, care apare în toate exerciţiile, este foarte evidentă aici. A alege să tensionezi un muşchi deja tensionat

încercarea de a ţine un peşte viu, jocul de biliard, lansarea unui zmeu, mişcarea unui yo-yo, etc. **Indicaţii pe parcurs:** *Arătaţi viaţa obiectului cu ajutorul întregului corp! Ţineţi obiectul în spaţiu! Ieşi din mintea ta! Arată cu picioarele! Cu omoplaţii! Cu coatele!*

Evaluarea: Au reuşit să dea viaţă obiectului? Ne-au arătat sau ne-au povestit?

Observaţie: Deosebirea între a da viaţă unui obiect şi a-1 folosi este subtilă. Formulaţi atent prezentarea pentru a nu spune actorilor Cum să facă.

Menţinerea înălţimii suprafeţei

Punct de concentrare: pe menţinerea înălţimii suprafeţei în timp ce se aşează diferite obiecte pe ea.

> Un singur jucător îşi fixează o suprafaţă plană invizibilă (o masă, o tejghea) pe care pune mai multe obiecte mici (invizibile şi ele) cu mişcări energice. Aceste obiecte pot fi cărţi, creioane, pahare, etc.

Observaţie: rezistenţa faţă de PDC se va manifesta prin îngrămădirea obiectelor unele peste altele în loc să fie aşezate unele lângă altele pe suprafaţă.

/v

început şi Sfârşit cu obiecte Punct de concentrare: asupra obiectului.

> Acesta este un exerciţiu cu trei etape lucrat de un singur student care alege un obiect mic - de exemplu: o ciocolată.

Etapa A: Studentul-actor face o acţiune simplă cu obiectul (de exemplu: scoate ambalajul şi muşcă din ciocolată). *Etapa B:* Studentul repetă acţiunea, însă, de data asta, anunţă „început" de fiecare dată când ia din nou contact cu obiectul şi „Sfârşit" când a încheiat fiecare detaliu al acţiunii (vezi Observaţia nr. 1).

Etapa C: Studentul repetă din nou acţiunea, de data asta facând-o cât se poate de rapid şi fară să mai anunţe începutul şi sfârşitul. **Evaluare:** Către actor: care acţiune a fost mai clară („vizibilă în spaţiu") pentru tine - prima sau a treia? Către studenţii-spectatori: Voi ce părere aveţi? **Observaţii:**

1. Dacă Etapa B se face corect, fiecare detaliu va fi ca un stop-cadru în film. Indicaţi actorului să înceapă şi să sfârşească acţiunea cu o explozie de energie. Exemplu pentru Etapa B: actorul întinde mâna după ciocolată - „început", o apucă - „Sfârşit"; începe să-i rupă ambalajul - „început", îl rupe - „Sfârşit"; începe să mototolească ambalajul - „început", îl mototoleşte - „Sfârşit"; este gata să-1 arunce - „început", îl aruncă - „Sfârşit".
2. Etapa C va fi mult mai clară şi mai rapidă decât Etapa A, va fi în spaţiu, nu în mintea actorului, va fi prin urmare vizibilă.
3. Exerciţiul „început şi Sfârşit" de la capitolul IV implică actorul într-un simplu Unde, Cine, Ce aducând scena la viaţă.

SUBSTANŢA INVIZIBILĂ

Exerciţiile de mai jos, „Mersul prin substanţa invizibilă" şi „Modelarea substanţei invizibile", sunt căi de percepţie/cunoaştere senzorială/experimentare a mediului înconjurător, a spaţiului ca dimensiune reală în care putem pătrunde, comunica, trăi şi fi liberi. Fiecare actor devine un instrument de emisie/recepţie capabil să se

extindă dincolo de trup şi de mediul înconjurător imediat. Precum apa înconjoară şi întreţine viaţa marină, substanţa invizibilă ne înconjoară şi ne întreţine pe noi. Obiectele făcute din substanţa invizibilă pot fi privite ca materializări ale eului nostru (invizibil) în lumea vizibilă, percepute intuitiv/senzorial ca fenomene manifeste, *reale!* Când ***invizibilul*** (necunoscutul, ne-născutul din noi) ***devine vizibil -*** văzut şi perceput - se naşte magia teatrului! Acesta este *terenul fertil* al poetului, al artistului, al cercetătorului.

Mersul prin substanţa invizibilă I (Explorare) Punct de concentrare: perceperea spaţiului cu tot trupul.

> Actorii se deplasează prin spaţiu şi—I investighează căci este o substanţă necunoscută. Profesorul li se alătură în timp ce dă indicaţii.

Indicaţii pe parcurs: *Mişcaţi-vă prin Substanţă luând contact cu ea! Folosiţi-vă tot corpul pentru a face contactul! Simţiţi-o venind împotriva obrajilor! Pe nas! Pe genunchi! Pe şolduri! Lăsaţi substanţa să vă simtă! Simţiţi-vă forma corpului pe măsură ce înaintaţi!* Dacă actorii au tendinţa de a folosi numai mâinile, cereţi-le să meargă cu braţele lipite de trup mişcându-se astfel ca o masă compactă. Continuaţi indicaţiile: *Exploraţi substanţa! Nu aţi cunoscut-o până acum! Faceţi un tunel! Intraţi înapoi în spaţiul pe care l-a modelat corpul vostru! Mişcaţi-o! Faceţi-o să zboare! Ondulaţi-o! Ochii deschişi!*

Mersul prin substanţa invizibilă II (Sprijin şi Efort)
Punct de concentrare: pe a lăsa substanţa invizibilă să te sprijine sau

pe a te susţine singur - în funcţie de comanda profesorului/regizor.

> Actorii se deplasează prin substanţa invizibilă pregătiţi pentru comenzi. După ce actorii se lasă sprijiniţi de substanţă, indicaţi-le să se sprijine ei înşişi. Apoi să se lase din nou sprijiniţi. Numirea unor părţi ale corpului este utilă pentru a elibera încordarea musculară. Schimbaţi comanda până ce studenţii simt foarte clar diferenţa între a fi sprijinit şi a te sprijini singur.

Indicaţii pe parcurs:
A: Lăsaţi substanţa să vă susţină! Sprijiniţi-vă pe ea! Odihniţi-vă pe ea! Lăsaţi-o să vă ţină capul. Bărbia. Ochii. Buzele, etc. B: Acum vă sprijiniţi singuri! Continuaţi să mergeţi şi susţineţi-vă! Faţa! Braţele! Scheletul întreg! Dacă încetaţi să vă susţineţi riscaţi să vă desprindeţi în mii de bucăţi! Depindeţi de braţele voastre! De gura voastră! De fruntea voastră! (aici profesorul va numi acele părţi ale trupului pe care le vede rigide) *Observaţi ce simţiţi când sunteţi singurul vostru sprijin!*
C: Acum schimbaţi! Mergeţi prin substanţă şi lăsaţi-o să vă sprijine! Nu vă gândiţi prea mult la ce înseamnă asta! Trupul vostru va înţelege! Lăsaţi substanţa să sprijine acele părţi pe care le ţineaţi voi! Observaţi-vă senzaţiile fizice! Lăsaţi substanţa să vă sprijine! Lăsaţi-o să vă susţină ochii! Faţa. Umerii. Buzele. Mergeţi prin spaţiu şi lăsaţi şi substanţa să meargă prin voi! (Continuaţi schimbând între Sprijin şi Efort până ce jucătorii experimentează organic diferenţa). **Evaluare:** Actori, cum v-aţi simţit când substanţa vă sprijinea? Dar atunci când vă sprijineaţi voi înşivă? Spectatori, aţi simţit diferenţa între sprijin şi lipsa sprijinului în felul în care actorii arătau şi mergeau?
Observaţie: Când actorii depind de ei înşişi, unii par speriaţi şi le e frică să nu cadă, alţii sunt neliniştiţi şi par neajutoraţi, iar alţii au o figură agresivă. De fapt, cu acest prilej, apar multe trăsături de caracter. Când, pe de altă parte, jucătorii se sprijină pe substanţă şi se mişcă prin mediul înconjurător, se poate observa o expansiune şi o plinătate. Feţe zâmbitoare, calme, un aer de blândeţe apare aproape la toţi jucătorii. E ca şi cum ştiu că mediul înconjurător îi va sprijini, dacă ei permit asta.
„Introducere în lucrul cu Substanţa invizibilă (pentru mâini)" (Addenda I) este exerciţiul care conduce spre jocurile următoare.

Modelarea substantei invizibile/ exerciţiu individual

Punct de concentrare: a permite substanţei invizibile să ia formă devenind un obiect.
> Etapa 1: actorii lucrează individual. Ei găsesc ce obiect doresc în
substanţa invizibilă. **Indicaţii pe parcurs:** *Jucaţi-vă cu substanţa invizibilă! Dacă un anumit obiect începe să ia formă, continuaţi! Percepeţi obiectul! Rămâneţi cu el!*
> Etapa II: fiecare actor trage substanţa invizibilă în jurul său de parcă nu poate fi ruptă sau disociată.
Indicaţii pe parcurs: *Experimentaţi! Mişcaţi-o în jurul vostru! Lăsaţi-o să vă tragă la rândul său!*
Observaţie: Cei mai mulţi actori pot lucra cu substanţa invizibilă la fel ca şi cum ar lucra cu orice obiect maleabil, îşi găsesc obiectele cu o încredere care arată exactitate şi adevăr. Poate că se întâmplă astfel pentru că actorul nu construieşte obiectul din imaginaţie, nu-1 inventează, ci îl descoperă intuitiv aşa cum apare el din spaţiu.

Modelarea substanţei invizibile/ exerciţiu dc grup
Punct de concentrare: pe a lăsa obiectele să ia formă în substanţa
invizibilă dintre actori.
> Etapa I: doi sau mai mulţi actori permit obiectului, însufleţit sau nu, să apară din substanţa invizibilă şi apoi să-1 menţină.
Indicaţii pe parcurs: *Jucaţi-vă cu substanţa invizibilă! Folosiţi energia întregului corp! Lăsaţi obiectul să se nască! Păstraţi-l între voi!*
> Etapa II: cereţi actorilor să tragă substanţa în jurul lor, să se legene pe ea, s-o lase să-i tragă, s-o înfăşoare în jurul partenerului, etc.
Indicaţii pe parcurs: *Implicare din cap până-n picioare! Urmează-l pe cel care te urmează! Menţineţi substanţa invizibilă între voi!*

Transformarea obiectelor
Punct de concentrare: pe folosirea mişcării şi energiei întregului corp pentru a transforma obiectul invizibil.
> Echipe de peste 10 jucători stând în cerc. Primul lasă să apară un obiect invizibil şi-l pasează următorului jucător, care se joacă cu obiectul până când acesta îşi schimbă forma şi apoi îl pasează mai departe. De exemplu, dacă un jucător primeşte un yo-yo şi—1 foloseşte, acesta se poate transforma în pasăre sau acordeon - în funcţie de cum este utilizată şi intensificată energia, plăcerea

jocului. Transformarea obiectului vine din mânuirea intensă, chiar exagerată a obiectului primit. Jucătorul nu trebuie să schimbe obiectul - se transformă el însuşi sau nu. Nici asocierile nu sunt considerate transformări. De exemplu, dacă jucătorul primeşte un pieptene, el nu trebuie să facă o oglindă ca să-1 folosească, ci trebuie să-1 folosească ca pieptene. Obiectele sunt folosite şi schimbate de toţi cei aflaţi în cerc. **Indicaţii pe parcurs:** *Menţineţi obiectul în spaţiu! Folosiţi mişcarea întregului corp! Jucaţi-vă cu obiectul! Lăsaţi-vâ întregul corp să răspundă! Amplificaţi! Exageraţi! Daţi-l mai departe!* **Observaţie:** E incitant şi interesant când un obiect se transformă singur. Când studentul face experimentând această descoperire, trebuie să i se sublinieze că acelaşi lucru îl face PDC pentru jucători.

Mersul prin substanţa invizibilă III (Atingeţi şi fiţi atinşi/ Vedeţi şi fiţi văzuţi)
Punct de concentrare: asupra indicaţiilor profesorului. **Indicaţii pe parcurs:** *Lăsaţi substanţa să curgă prin voi şi curgeţi voi înşivă prin substanţă! Lăsaţi-vă mintea să curgă prin creier! Lăsaţi văzul să vă curgă prin ochi! Lăsaţi substanţa să curgă prin voi şi prin partener! Călătoriţi prin trupul vostru şi vedeţi imaginea a ceea ce vă înconjoară! Atingeţi un obiect din această cameră - o carte, o cană, o haină, un scaun. Când atingeţi obiectul (îl pipăiţi), daţi-i voie să vă atingă şi el (să vă pipăie)! Atingeţi un partener şi lăsaţi-l să vă atingă. Atingeţi şi fiţi atinşi! Curgeţi prin substanţă şi permiteţi-i să curgă prin voi. Vedeţi un obiect. Când îl vedeţi, lăsaţi-l să vă vadă! Vedeţi un partener! Lăsaţi-l să vă vadă! Apoi închide-te faţă de partener: priveşte-l în faţă, dar să nu vezi şi să nu fii văzut. Schimbă. Vezi şi lasă-te văzut!*
Repetaţi de mai multe ori. Lăsaţi timp între indicaţii. Nu uitaţi că-n tot acest timp studenţii merg prin spaţiu.

Evaluare: A fost dificil să te laşi atins? Să te laşi văzut? Evitaţi analiza.
Următorul exerciţiu trebuie dat înainte de „Ce vârstă am? / Repetare" (mai sus în acest capitol) şi înainte de „Nemişcare" (cap. VII). Este prezentat în acest moment pentru că trebuie, de asemenea, lucrat împreună cu exerciţiile de Substanţă invizibilă.

încălzire prin Nemişcare

Punct de concentrare: pe momentele de stop-cadru dintre mişcări. > Cereţi actorilor să-şi ridice şi să-şi coboare braţele continuu în timp ce se concentrează asupra Nemişcării. Folosiţi imaginea unei cărţi cu o serie de imagini care creează, atunci când o răsfoieşti, impresia unor cadre dintr-un film. Apoi cereţi-le să vadă seria de cadre pe care ridicarea braţelor lor le-a lăsat în spaţiu. Când au înţeles, cereţi-le să facă acelaşi lucru în legătură cu mersul, urcatul treptelor, etc. Dacă este bine făcut, acest exerciţiu dă jucătorilor un simţ fizic şi înţelegerea modului de a ieşi din felul lor obişnuit de a fi. Concentrându-se asupra Nemişcării, mâinile, picioarele, etc. se mişcă fară efort sau voinţă conştientă. Exerciţiul acesta ne arată cum, fară nici un obstacol, PDC poate lucra pentru noi. Unul dintre jucători remarca: „E ca şi cum altcineva ne-ar mişca." Altul: „E ca şi când aş fi în vacanţă." **Observaţii:**

1. Lucrul pentru acasă va accelera antrenamentul. Cereţi studenţilor să consacre câteva minute în fiecare zi pentru a privi o scenă în mişcare şi a o vedea ca pe un cadru static pentru scurt timp: o imagine a străzii, un birou, trecerea rapidă a unei ambulanţe, un moment emoţional în care este implicat cu cineva.
2. Cereţi studenţilor să ţină un „jurnal de bord" al experienţei lor zilnice - doar câteva cuvinte notate într-un carneţel chiar în momentul când se întâmplă ceva. Fiecare va şti intuitiv ce momente să surprindă.
3. Ca şi PDC-ul exerciţiului „Nemişcare", această temă pentru acasă dă o percepţie acută a mediului înconjurător. Este necesară

concizia pentru că verbiajul va duce pe oricine dincolo de momentul evenimentului în subiectivitate şi introspecţie.

Pătrundere

Următoarele indicaţii pe parcurs pot fi folosite ca exerciţiu de încălzire sau pot fi alăturate exerciţiilor pentru simţuri din timpul Orientării. **Punct de concentrare:** pe pătrunderea mediului înconjurător.

> Cereţi studenţilor să se gândească la aparatul lor senzorial ca la un instrument extins - ceva care poate ieşi în afară, străbate, pătrunde.

Indicaţii pe parcurs: *Pătrundeţi acea culoare! Pătrundeţi gustul! Lăsaţi-vă urechea să pătrundă sunetul!*

Adaugă o parte

O introducere la acest joc este „Parte dintr-un întreg" (mai sus în acest capitol)

Punct de concentrare: pe folosirea unei părţi dintr-un obiect invizibil.

> Echipe de 6 până la 10 jucători. Primul jucător foloseşte sau ia contact cu un obiect mare numai de el ştiut şi apoi iese din scenă. Unul câte unul jucătorii aduc câte o parte din obiect până ce întregul obiect intră în scenă. De exemplu: primul jucător foloseşte un volan, al doilea parbrizul, al treilea deschide portiera, etc.

Indicaţii pe parcurs: *Lasă-ne să vedem ce vezi şi tu! Dă-i obiectului locul său real în spaţiu! Păstrează acelaşi obiect pe care l-au propus cei dinainte! Nu planifica! Lasă partea ta din obiectul întreg să apară singură!*
Evaluare: Spectatori, care era obiectul? Părţile adăugate existau în spaţiu sau numai în minţile actorilor? Actori, sunteţi de acord? Primul jucător va fi întrebat dacă acesta era obiectul la care s-a gândit.

ORIENTARE. REZUMAT

Incurajaţi-i pe studenţii-actori să studieze lumea fizică ce-i înconjoară, să primească gustul, mirosul, atingerea, sunetul, înfăţişarea lucrurilor. Conştientizarea lumii ce ne înconjoară este un instrument esenţial în teatrul de improvizaţie, la şcoală, acasă, în orice domeniu artistic.

Dacă, într-un anumit moment în timpul atelierelor, studenţii pierd detaliul şi generalizează obiectele şi relaţiile, ar fi bine să vă opriţi un moment şi să jucaţi un exerciţiu de Orientare. Aproape toate exerciţiile din acest capitol sunt utile şi potrivite în orice moment ca să trezească energia şi plăcerea jocului.

De-a lungul Orientării, plăcerea şi entuziasmul trebuie să dea tonul. Dacă studenţii sunt vorbăreţi şi neliniştiţi, privind mereu spre profesor ca să vadă dacă fac „bine", s-ar putea să vă fi grăbit şi să nu fiţi încă ghidul, conducătorul grupului. Probabil că aţi dat prea multe probleme de rezolvat într-o singură lecţie, nepermiţând astfel studenţilor să aibă o experienţă coerentă aşa cum ar avea într-un joc.

încercaţi ca întotdeauna să începeţi atelierul cu un joc tradiţional. Vedeţi la final capitolul „Addenda II". Puteţi continua unul din jocurile tradiţionale cu „Auto-percepţia" şi cu „Mersul prin substanţa invizibilă" din acest capitol. Dacă este posibil, încheiaţi lecţia cu un exerciţiu care este un rezumat non-verbal al problemelor expuse în atelierul respectiv. „Implicare în acţiunea grupului/ CE", „Parte dintr-un întreg" şi „Adaugă o parte" sunt astfel de exerciţii şi vă vor arăta rapid în ce măsură studenţii şi-au asumat exerciţiile anterioare. Dacă clovneria, „actoria" şi exhibiţionismul persistă, este evident că nu au înţeles încă relaţia cu Punctul de concentrare şi procesul determinat de Punctul de concentrare.

Exerciţiile individuale pot fi introduse numai după ce studenţii- spectatori au devenit „parte a jocului" lucrând asupra Punctului de concentrare şi implicându-se în Evaluare. Acest lucru se întâmplă de obicei cam prin a doua lecţie de Orientare. Dacă nu s-a întâmplat încă, continuaţi să lucraţi exerciţii de grup.

Capitolul IV

UNDE

INTRODUCERE

Cele trei medii: apropiat, general, larg

Mulţi actori găsesc că este greu „să-şi depăşească lungimea nasului" şi trebuie pregătiţi pentru relaţii fizice mai vaste cu mediul înconjurător. Pentru mai multă claritate, trebuie să ţinem minte întotdeauna că există trei medii înconjurătoare: *apropiat, general, larg.*

Mediul *apropiat* este aria din imediata noastră apropiere - masa pe care mâncăm, cu mâncarea, tacâmurile, restul obiectelor. Mediul *general* este aria în care este plasată masa - camera, restaurantul etc., cu uşi, ferestre şi alte elemente. Mediul *larg* este aria de dincolo de mediul general - spaţiul dincolo de fereastră, arborii din depărtare, păsările de pe cer, etc.

Toate exerciţiile de spaţiu *(Unde)* sunt menite să trezească atenţia actorilor faţă de cele trei medii şi să-i ajute să treacă cu uşurinţă dintr-unul într-altul şi să le înţeleagă.

Relaţia cu Unde-le

Primul exerciţiu - „Apariţia obiectului" - le va da studenţilor- actori structura de bază pe care o vor folosi în toate jocurile şi exerciţiile următoare. *Unde* este *„terenul de joc";* aduce jucătorilor întregul mediu scenic, le arată cum să acţioneze în el şi cum să lase oamenii, obiectele şi evenimentele din acest mediu să lucreze pentru ei.

Datorită importanţei pe care o are familiarizarea totală a studenţilor-actori, mai ales a celor interesaţi de improvizaţia scenică, cu această etapă de bază, este recomandabil să se acorde mult timp acestei probleme cu variantele şi adaosurile sugerate în manual. Totuşi, trebuie înţeles că majoritatea exerciţiilor din ultima parte a

acestui capitol se adresează studenţilor avansaţi şi de aceea trebuie să vă întoarceţi la ele numai după ce parcurgeţi alte capitole ale manualului.

Folosite în teatrul tradiţional prin plasarea actorului în decor, exerciţiile de spaţiu sunt utile pentru a oferi o înţelegere organică a mişcării sccnice şi nu memorizarea sa.

UNDE. PRIMUL ATELIER

Stabilirea Punctului de concentrare: Unde, Cine, Ce

înainte de a prezenta exerciţiul „Unde. Apariţia obiectului", discutaţi cu grupul pentru a stabili Punctul de concentrare în primul rând pe Unde şi în al doilea rând pe Cine şi Ce.

începeţi prin discutarea *UndeAux* în relaţie cu obiectele.

Cum ştiţi unde vă aflaţi? Dacă nu primiţi un răspuns, încercaţi să întrebaţi altfel:

Este adevărat că ştiţi întotdeauna unde vă aflaţi? - Uneori, nu ştii unde te afli.

Da, poate că sunteţi într-un loc necunoscut. Dar cum ştiţi că este necunoscut? Cum ştiţi că vă aflaţi într-un loc cunoscut? Cum ştiţi unde vă aflaţi, în orice moment al zilei? - Pur şi simplu, ştim. Ştim întotdeauna. Există anumite puncte de reper.

Cum ştiţi că vă aflaţi într-o bucătărie? - Miroase a mâncare.

Dar dacă nu se găteşte nimic, atunci cum ştiţi? - După locul unde se află.

Ce vreţi să spuneţi? - După locul unde se află în casă.

Dar, dacă toate camerele din casă ar fi schimbate, aţi şti totuşi care din ele a fost bucătăria? - Desigur. *Cum?* - După lucrurile din cameră. *Ce lucruri?* - Aragazul, frigiderul.

Dar aţi cunoaşte bucătăria dacă n-ar avea nici aragaz, nici frigider? Dacă ar fi, de pildă, într-o junglă? - Da. *Cum?* Este locul unde se prepară hrana.

Şi, astfel, prin discuţie şi prin punerea unor întrebări care cer răspunsuri precise, studenţii-actori ajung la concluzia că *„Ştim unde ne aflăm după obiectele fizice din jurul nostru*". După ce această premisă fundamentală a fost acceptată, puteţi intra în detalii. *Care este diferenţa între un birou public şi un dormitor? -* Un birou public are o masă de scris şi un telefon. *Păi, majoritatea dormitoarelor n-au la fel? -* Ba da. *Ce ar putea totuşi avea un dormitor şi nu ar putea avea un birou?* -Fotografii, covoare, lămpi. *Dar acestea nu pot fi şi într-un birou?*

Pe o tablă, scrieţi două coloane, fiecare cu câte un titlu: Dormitor, respectiv Birou. Acum, cereţi studenţilor să numească obiectele care pot fi găsite în fiecare din aceste două locuri şi completaţi sub titlul respectiv. în cele

din urmă vor descoperi că există diferenţe; căci, în timp ce ambele încăperi pot avea o masă de scris, totuşi un răcitor pentru apă şi un interfon pot fi mai degrabă găsite într-un birou, decât într-un dormitor.

Continuaţi în acelaşi fel. *Cum deosebiţi un parc de o grădină?* Cu cât sunt mai detaliate aceste discuţii, cu atât mai bine vor înţelege studenţii că o *selecţie precisă,* captând esenţialul aduce strălucire comunicării teatrale. Când discuţia despre Unde e completă, cea despre Cine şi Ce se desfăşoară uşor.

în discuţia despre *Cine* ne interesează să stabilim relaţii umane - să-i încurajăm pe studenţii-actori să afle *Cu Cine* lucrează şi să-i ajutăm să-şi înţeleagă raporturile cu ceilalţi.

Cunoaşteţi de obicei persoana din aceeaşi cameră cu dvs.? Il deosebiţi pe fratele vostru de un străin? Pe unchiul vostru de băcanul din colţ? - Desigur.
Când mergeţi cu autobuzul, puteţi spune care este deosebirea între doi colegi de şcoală şi o mamă cu un copil? Intre doi străini şi un soţ şi o soţie? - Da.

Cum? - După felul cum se poartă unii cu alţii.
Ce vreţi să spuneţi? Cei mai tineri pot spune: - Mamele sunt autoritare ... îndrăgostiţii au o figură pierdută ... soţii şi soţiile se ceartă. Iată un comentariu trist, într-adevăr.

Ducând discuţia mai departe, studenţii vor ajunge la concluzia că oamenii ne arată (nu ne spun) cine sunt prin comportarea lor. Când s-a ajuns la acest punct, introduceţi ideea că actorii, pentru a comunica cu publicul, trebuie *să arate Cine sunt prin intermediul relaţiilor lor cu partenerii.*

După ce aţi discutat despre Cine, treceţi la ultimul din cele trei Puncte de concentrare: *Ce* fac actorii pe scenă?

De ce mergeţi de obicei la bucătărie? — Ca să ne punem de mâncare. Ca să luăm un pahar cu apă. Ca să spălăm vasele. *De ce mergeţi în dormitor?* - Ca să dormim. Ca să ne schimbăm hainele.

Dar în sufragerie? - Ca să citim. Ca să ne uităm la televizor.

Continuând întrebările, studenţii vor fi de acord că, de obicei, *avem o necesitate de a ne afla unde ne aflăm şi de a face ceea ce facem.* Tot astfel, actorul trebuie să aibă necesitatea de a folosi anumite obiecte de recuzită şi elemente de decor pe scenă, necesitatea de a merge într-un anumit loc, de a acţiona într-un anumit fel. După ce discuţia despre Unde, Cine şi Ce a fost încheiată, începeţi *exerciţiile de spaţiu.*

Unde. Apariţia obiectului

Etapa I.
Punct de concentrare: pe comunicarea/fizicalizarea obiectelor invizibile care apar în spaţiu.

> Echipe de doi sau patru jucători decid Unde, Cine şi Ce. Unul

câte unul, fiecare membru al unei echipe intră în spaţiu, foloseşte un obiect găsit acolo, cum ar fi un telefon dintr-un birou sau un raft de prosoape dintr-o baie şi apoi iese din scenă. Jucătorul trebuie *să fizicalizeze* obiectul fară să vorbească *{povestire).* **Indicaţii pe parcurs:** *Includeţi publicul! Luaţi contact cu obiectul! Folosiţi obiectul!* ***Etapa II.***
Punct de concentrare: pe contactul, utilizarea şi fizicalizarea fiecărui obiect adus de jucători în prima etapă a exerciţiului şi a altora care pot apărea în cursul acţiunii.

> Studenţii explorează Unde, Cine, Ce: folosesc obiectele care au apărut în prima parte a exerciţiului şi pe cele care apar acum; intră în relaţie (Cine) şi se angajează în acţiune (Ce, motivul pentru care sunt acolo). **Indicaţii pe parcurs:** *Fizicalizaţi Unde-le! Nu povestiţi! Fiecare jucător trebuie să folosească fiecare obiect! Fizicalizaţi Cine-le! Preluaţi propunerea partenerului! Fizicalizaţi Ce-ul!* **Evaluare:** Unde erau? Cine erau? Ce făceau? Fiecare student a folosit fiecare obiect? Au trecut prin masa invizibilă, etc.? **Observaţii:**

1. în mod ideal, obiectul apare imediat ce studentul intră în scenă. La început mulţi se vor gândi la un obiect fără să şi creadă că acesta se va naşte/va apărea. Nu le faceţi observaţie în acest moment, ci amintiţi-le că nu ne pot povesti, ci trebuie *să ne arate.*

2. Găsind pe rând câte un obiect, unii studenţi au tendinţa să lege o acţiune coerentă. Când obiectul este evident, trimiteţi alt student în spaţiu.
3. Dacă este necesar, amintiţi-le să fizicalizeze Cine-le (relaţia). Indicaţi-le *Preluaţi propunerea partenerului! Urmaţi-l pe cel care iniţiază!* ca să-i ajutaţi să se vadă şi să vadă obiectele.
4. Acest joc poate înlocui „Unde. Schiţe", de mai jos, fiindcă acela este o etapă superioară.

Unde. Schiţe şi indicaţii scenice

Această demonstraţie simplă combină pregătirea schiţei de decor cu ascultarea, înţelegerea şi preluarea indicaţiilor scenice. Face introducerea în exerciţiul „Unde. Schiţe".

Punct de concentrare: pe preluarea indicaţiilor scenice şi pe lucrul cu o Schiţă de decor.

^ O tablă de scris este amplasată fie în fundal, fie în laterala scenei, undeva de unde să fie vizibilă şi pentru studenţii-actori şi pentru cei spectatori. Desenaţi pe tablă o schiţă şi adăugaţi-i indicaţiile - ca în Figura 1 de mai jos. Grupul decide apoi un Unde (bucătărie, clasă, etc.) Fiecare student numeşte un obiect pe care profesorul îl desenează pe schiţă (vezi Figura 2 cu simboluri pentru fiecare obiect). Când schiţa e gata, chemaţi câte un student şi cereţi-i să se aşeze într-un loc anume, de exemplu: în faţa scenei, în stânga. Apoi studentul, privind schiţa, trebuie să numească toate obiectele din jurul său.

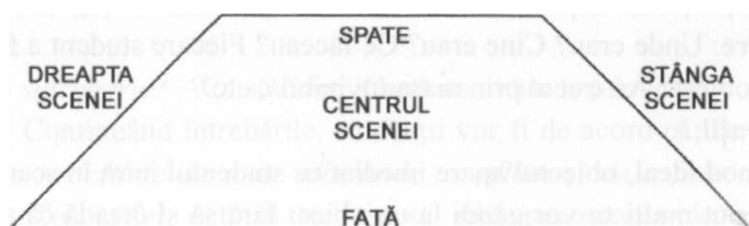


Figura 1. Indicaţii sccnice

Indicaţii pe parcurs după cum este nevoie: *Johnny, vrei ca televizorul să stea în dreapta în fundal? Credeţi că Unde-le este complet? Sally, mergi în centrul scenei! Priveşte schiţa! Pe ce stai? Unde este canapeaua! Ieşi din scenă prin stânga!* **Evaluare:** întrebările se pun când studenţii sunt pe scenă: Vezi pe schiţă vreun scaun? Spectatori, sunteţi de acord?

Observaţii:

1. *Indicaţiile scenice se dau întotdeauna din punctul de vedere al celui de pe scenă.* Prin urmare, a ieşi „prin dreapta" se referă la dreapta actorului cu faţa la public. în Figura 1 sunt specificate cele cinci direcţii de bază ale scenei.
2. Figura 2 conţine simboluri pe care le puteţi simplifica sau la care puteţi să adăugaţi altele în funcţie de necesităţile grupului.
3. Dacă timpul de lucru este limitat, puteţi pune mai mulţi studenţi pe scenă deodată.

Unde. Schiţe

Punct de concentrare: pe fizicalizarea Unde, Cine, Ce prin folosirea tuturor obiectelor din Unde.

> împărţiţi studenţii în echipe de doi sau patru. Fiecare echipă decide Unde, Cine, Ce şi desenează schiţa scenei pe tablă/pe hârtie (vezi Figura 3). Fiecare student trebuie să ia contact în timpul acţiunii cu fiecare obiect din schiţă. Studenţii pun în spaţiu scaune reale (pentru scaunele sau canapelele din schiţă), pun schiţa într-un loc uşor vizibil pentru toţi şi anunţă cortina. Exemplu: Unde - bucătărie, Cine - membrii familiei, Ce - luarea micului dejun. Schiţa include frigider, chiuvetă, masă, dulap de bucătărie, etc. **Indicaţii pe parcurs:** *Includeţi publicul! Fizicalizaţi! Nu povestiţi! Fiecare student trebuie să folosească fiecare obiect din schiţă! Priviţi schiţa oricând aveţi nevoie! Obiectele trebuie să fie în spaţiu, nu în mintea voastră! Priviţi schiţa!*

Evaluare: Au folosit toate obiectele din schiţă? Spectatori, ce obiecte au folosit? Jucători, verificaţi cu schiţa (vezi Figura 4). Au fizicalizat Unde-le, Cine-le şi Ce-ul sau ne-au povestit? Obiectele erau în spaţiu sau în

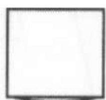
mintea jucătorilor? Au fizicalizat obiectele facându-le vizibile şi pentru noi? Aţi trecut prin masa invizibilă? Au avut motivaţie în folosirea obiectelor? Ar fi putut folosi obiectele într-un mod mai interesant? Mâinile sunt singurul mod de a relaţiona cu un obiect?
Nasul poate fi turtit de geam la fel de uşor cum mâinile îl pot deschide. Ne-au împărtăşit ceea ce făceau?

Observaţii:

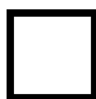
1. Când creaţi schiţele, asiguraţi-vă că fiecare student are cretă sau pix şi încurajaţi-i să le folosească, căci asta-i determină şi pe cei mai timizi să contribuie cu cel puţin un obiect la schiţă. Acesta este un *început organic al relaţiei de grup.*
2. Introdusă aici pentru prima oară, schiţa este o vizualizare a Unde- lui actorului. Este important ca prima schiţă a studentului-actor să fie alcătuită corect şi motivat. De aceea, profesorul trebuie să treacă pe la fiecare grup, în timpul primei lecţii de alcătuire a schiţei, dând sugestii şi încurajându-i pe cei care au nevoie. La început, studenţii îşi vor plasa obiectele la întâmplare, unii desenând prea multe, alţii prea puţine. Cu timpul, vor fi tot mai selectivi - vor alege şi vor plasa obiectele ţinând cont de întregul tablou scenic.
3. înainte de a începe o problemă, asiguraţi-vă că schiţa este vizibilă tuturor celor de pe scenă. încurajaţi-i să o verifice ori de câte ori au nevoie. Asta îi eliberează treptat de memorizare: se concentrează asupra folosirii obiectelor, căci nu mai au nevoie să le ţină minte locul. Confruntaţi întotdeauna, după fiecare scenă, percepţia publicului cu schiţa.
4. Amintiţi în permanenţă actorilor să arate Unde se găsesc folosind toate obiectele fizice de pe scenă. Prin aceste indicaţii, actorul îşi va înţelege mai bine Punctul de Concentrare.
5. Dacă actorii vorbesc în şoaptă sau se ascund după parteneri, daţi indicaţia: *Impărtăşiţi-ne tabloul scenic! Asiguraţi-vă că vă auzim!* întotdeauna studenţii reacţionează corect.
6. Aproape întotdeauna aceste scene de început conţin mai multă vorbire decât acţiune - povestire în loc de fizicalizare. Relaţiile sunt schematice, folosirea obiectelor neinteresantă, comunicarea neglijată şi concentrarea sporadică. Toate acestea se remediază în timp, cu ajutorul descoperirilor personale şi al indicaţiilor pe parcurs.

Z3

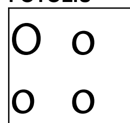




FRIGIDER
LAMPA



CANAPEA
FOTOLIU



ARAGAZ

(5

CADĂ

X X X

CHIUVETA DE BUCĂTĂRIE TOALETA

O

D O *

RECUZITA

CHIUVETA

MESE
MASÂ DE RECUZITA

O o O ^

PAT SCAUN ARBUŞTI COPAC CÂRARE

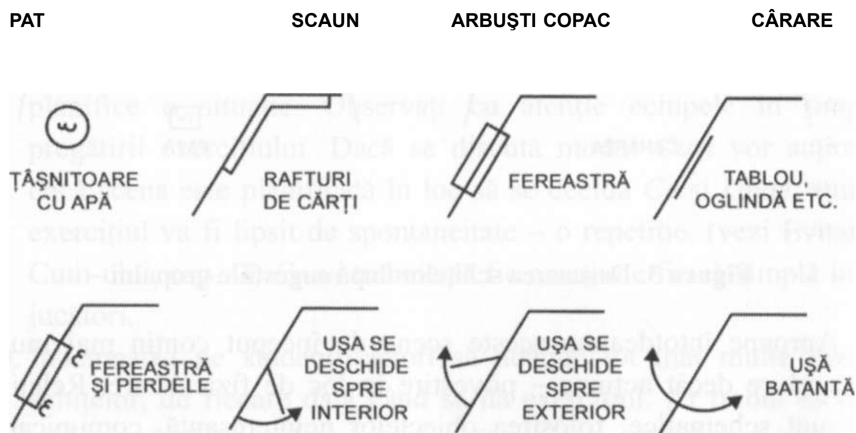


Figura 2. Sugestii de simboluri

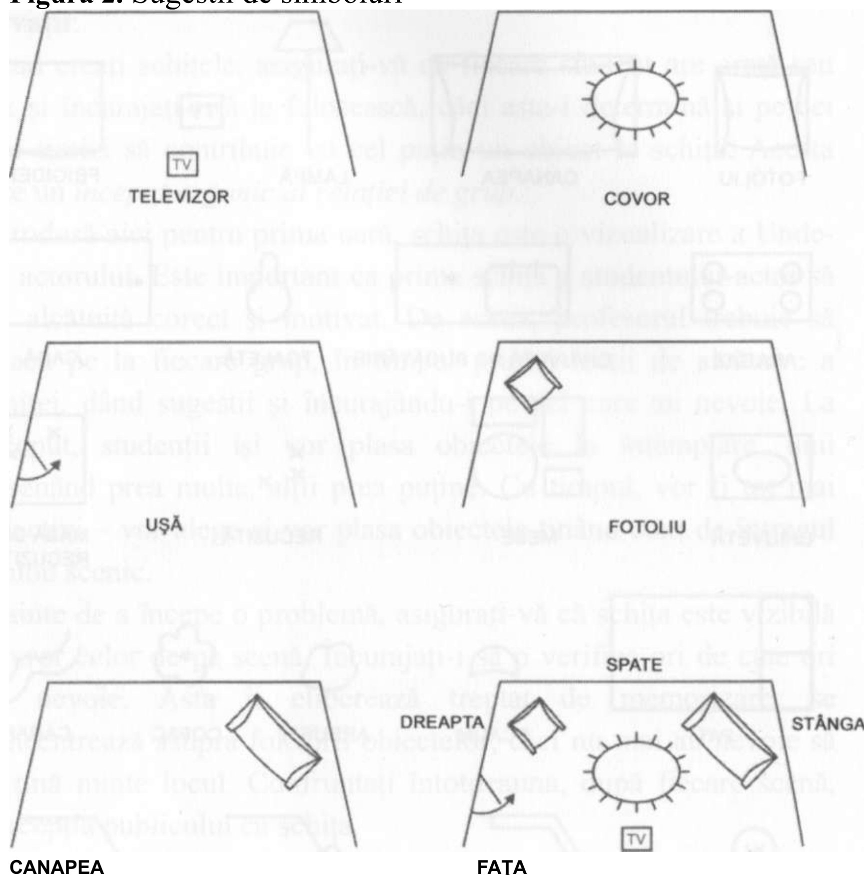


Figura 3. Desenarea schiţclor după sugestiile grupului

7. Aproape întotdeauna aceste scene de început conţin mai multă vorbire decât acţiune - povestire în loc de fizicalizare. Relaţiile sunt schematice, folosirea obiectelor neinteresantă, comunicarea neglijată şi concentrarea sporadică. Toate acestea se remediază în timp, cu ajutorul descoperirilor personale şi al indicaţiilor pe parcurs.

SCHIŢA STUDENŢILOR SPECTATORI SCHIŢA INIŢIALA

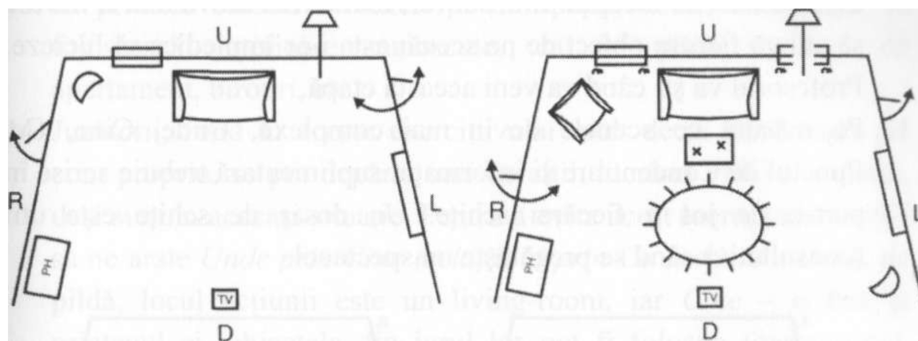
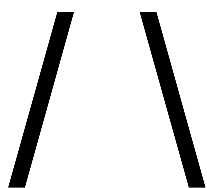


Figura 4. Schiţa originală a actorilor comparată cu schiţa publicului după ce actorii au folosit Unde-le.

8. Aproape întotdeauna aceste scene de început conţin mai multă vorbire decât acţiune - povestire în loc de fizicalizare. Relaţiile sunt schematice, folosirea obiectelor neinteresantă, comunicarea neglijată şi concentrarea sporadică. Toate acestea se remediază în timp, cu ajutorul descoperirilor personale şi al indicaţiilor pe parcurs.
9. Pentru a evita scenarizarea de la început, nu permiteţi actorilor să planifice o situaţie. Observaţi cu atenţie echipele în timpul pregătirii exerciţiului. Dacă se discută modul *Cum* vor acţiona, dacă scena este planificată în loc să se decidă *Ce* şi *Unde,* atunci exerciţiul va fi lipsit de spontaneitate - o repetiţie, (vezi Evitarea Cum-ului, cap. II) *Ce-ul* trebuie să fie o acţiune fizică simplă între jucători.
10. îndemnaţi-i pe studenţii-actori să adauge tot mai multe detalii schiţelor, de fiecare dată când se dă exerciţiul. Ar trebui incluse tablouri, farfurii cu bomboane, radio-uri, etc. Când se mişcă prin spaţiu, canalizându-şi energiile către rezolvarea problemei, apare de la sine plasarea în scenă, se naşte simţul partenerului şi, astfel, îşi câştigă intrarea în mediul lor scenic total.
11. Asiguraţi-vă că fiecare jucător ia contact cu toate obiectele în această fază de început. într-adevăr, mai târziu nu va mai fi nevoie să atingă fiecare obiect de pe scenă; asta i-ar împiedica să lucreze. Profesorul va şti când va veni această etapă.
12. Pe măsură ce scenele devin mai complexe, Unde, Cine, Ce, Punctul de Concentrare şi informaţia suplimentară trebuie scrise în partea de jos a fiecărei schiţe. Un dosar de schiţe este util (consultativ) când se pregăteşte un spectacol.



I 0 \ *I* El V



i 0 \ *I* s \

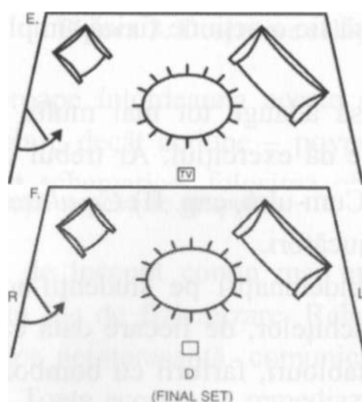


Figura 5. Informaţii suplimentare despre schiţe

u

13. în primele cursuri cu exerciţii de spaţiu, cereţi studenţilor să folosească interioare cunoscute, ca de pildă, camere de apartament, birouri, etc.
14. Jucătorii, fiind în aceste exerciţii mai mult decât până acum pe cont propriu, se pot depărta unii de alţii, lucrând PDC-ul separat, deşi sunt în aceeaşi situaţie. Pentru a evita acest lucru, îndemnaţi-i să ne arate *Unde prin Cine (relaţii) şi prin Ce (acţiune).* Dacă, de pildă, locul acţiunii este un living-room, iar *Cine - o* fată şi prietenul ei, obiectele din jurul lor pot fi folosite foarte variat. Cărţile din bibliotecă pot fi luate pentru a se citi versuri fetei. Fata poate folosi scaunul îmbrăţişându-1 pe băiat pe deasupra spătarului. Este aceeaşi problemă ca şi atunci când PDC este lăsat să pună în mişcare jucătorul, iar nu impus. Aceasta este singura cale către improvizaţia scenică veritabilă, căci *numai prin relaţii reciproce apare acţiunea scenică.*
15. Dacă, atunci când fac exerciţii de spaţiu, actorii fac acţiuni în sine, înseamnă că rezistă PDC-ului şi relaţiei. De exemplu, dacă spaţiul este un dormitor, iar jucătorii fac curat, această acţiune este inactivă, în sine. Pentru a evita acest lucru, alegeţi Ce-uri mai mult sau mai puţin legate de obiectele din spaţiu. Dormitorul poate fi şi un loc unde cei doi studenţi învaţă. Un service auto poate fi un spaţiu unde doi băieţi joacă şah în pauza de prânz. Aceste acţiuni fară legătură între ele (Ce) fac ca jocul să fie interesant, iar preocuparea (PDC) de a ajunge la obiecte şi de a le folosi devine sursa de energie.

Joc de localizare

Punct de concentrare: pe a arăta Unde prin obiecte.

^ Echipe de 10 - 12 jucători. Un jucător merge pe scenă şi arată Unde se află prin folosirea obiectelor fizice. Când un alt jucător a înţeles unde se află primul, îşi asumă un Cine, intră în locul acţiunii şi dezvoltă relaţii cu locul şi cu celălalt jucător prin

folosirea obiectelor. Alţi jucători li se alătură, câte unul, în acelaşi mod.

Indicaţii pe parcurs: *Fizicalizaţi Unde-le! Nu povestiţi! Rămâneţi concentraţi pe Unde! Relaţionaţi cu partenerii! Arătaţi-ne Cine sunteţi prin folosirea obiectelor din Unde! Concentraţi-vă pe Unde!* **Evaluare:** Jucătorii ne-au arătat sau ne-au povestit? Obiectele erau în spaţiu sau în mintea actorilor? Actorii erau toţi în acelaşi Unde? Actori, sunteţi de acord cu observaţiile spectatorilor? **Observaţii:**

1. Această interacţiune a grupului trebuie să creeze energie şi coerenţă. De exemplu, dacă primul jucător stabileşte o tejghea, al doilea poate intra drept client, al treilea ca bucătar, al patrulea ca hamal, etc. Concentrarea rămâne pe Unde în principal şi pe Cine în secundar.
2. Jocul ia sfârşit când sunt toţi pe scenă în acelaşi Unde.

CE ESTE DINCOLO?

Această serie de exerciţii trebuie introdusă într-un singur atelier, dacă este posibil. Primele exerciţii vor fi destul de primitive, însă, reluate de-a lungul antrenamentului (de ex. după „Joc de cuvinte" cap. IX sau în timpul problemelor privind Emoţia, cap. XI), vor aduce îmbogăţirea muncii studentului. Mai târziu (în acest capitol) se mai dau trei exerciţii „Ce este dincolo?"; repetaţi-le atunci şi pe acestea. Aceste exerciţii *îmbunătăţesc intrările şi ieşirile.*

Unde/ Ce este dincolo?

Punct de concentrare: a arăta/comunica din ce cameră vine şi în ce cameră urmează să intre jucătorul.

> Un singur jucător intră în spaţiul de joc şi iese arătându-ne din ce cameră a ieşit şi în ce cameră a intrat. Nu va avea loc nici un fel de acţiune, decât aceea necesară pentru a comunica publicului *ce este dincolo?* De exemplu: un actor intră căscând şi întinzându-se; în

timp ce traversează scena îşi desface cravata şi nasturii de la cămaşă, îşi trece limba peste dinţi şi iese. **Indicaţii pe parcurs:** *Exploraţi, îmbunătăţiţi, intensificaţi! Să înţeleg din ce cameră vii! Opreşte-te în mijlocul scenei! Să înţeleg în ce cameră te duci!*

Evaluare: De unde a venit jucătorul? Unde s-a dus? Ne-a arătat sau **ne**-a povestit? Este posibil să arăţi ce este dincolo fară nici un fel de acţiune scenică? **Observaţii:**

1. După ce jucătorii au lucrat această situaţie cu camerele, exerciţiul poate fi dat din nou, de astă-dată, studentul intră sau iese dintr-un loc mai specific: un luminiş de pădure, un supermarket, etc.
2. Ca şi în cazul exerciţiilor „Ce vârstă am/Repetare" şi „Ce profesie am?", încercaţi acest exerciţiu, şi pe cele trei ce unnează în acest capitol, la o altă etapă din antrenament pentru a vedea cât de mult şi cu câtă subtilitate se poate fizicaliza lăsând lucrurile „să se întâmple" (vezi „Nota explicativă" pentru „Let it happen!", n.t.).

Ce este dincolo?/ Acţiune

Punct de concentrare: a comunica ce se întâmplă în locul de unde tocmai a plecat jucătorul sau în locul în care urmează să intre. > Un singur actor. Intră în spaţiul de joc şi iese, comunicând, fară vorbe şi fară acţiuni inutile, ceea ce s-a întâmplat înainte să intre sau ceea ce se va întâmpla după ce va ieşi. **Indicaţii pe parcurs:** *Arată-ne, nu ne povesti! Lasă-ţi trupul să reflecte ceea ce s-a întâmplat! Intensifică! Lasă-ţi trupul să reflecte ce acţiune va face!*

Evaluare: Ce s-a întâmplat în afara scenei? Jucătorul a fizicalizat sau a povestit?

Observaţie: Dacă acest exerciţiu este dat la începutul studiului, cereţi actorilor să-şi aleagă o acţiune simplă (de exemplu: curăţirea zăpezii din curte). Când se reia mai târziu, sugeraţi actorilor că scena de afară poate fi bazată pe relaţiile cu alţi oameni (o ceartă cu iubitul, furtul unui portmoneu, moartea cuiva, etc.).

CONTINUAREA EXERCIŢIILOR DE SPAŢIU

Unde cu ajutor

Punct de concentrare: pe ajutorul fizic dat partenerilor pentru a folosi fiecare obiect din spaţiu.

> Echipe de doi aleg Unde, Cine, Ce şi desenează schiţa scenei. Jucătorii se ajută unul pe celălalt să ia contact cu toate obiectele din schiţă, fară să folosească excesiv dialogul. Exerciţiul se termină când au folosit toate obiectele.

Indicaţii pe parcurs: *Verificaţi-vă cu schiţa! Ajutaţi-vă reciproc! Lucraţi asupra problemei! Concentraţi-vă pe ajutorul fizic! Lucraţi cu obiectele! Motivaţi ajutorul!*

Evaluare: Actorii au folosit obiectele prin Cine şi Ce sau întâmplător? Şi-au ajutat fizic partenerul să folosească obiectele ori s-au bazat numai pe dialog?

Observaţie: cereţi actorilor să folosească multe detalii în schiţele lor, dar să păstreze un Ce (acţiune) foarte simplu.

Unde cu obstacol

Punct de concentrare: a opri partenerul să folosească obiectele din spaţiu.

> Păstraţi aceleaşi echipe ca la „Unde cu ajutor". Se stabilesc Unde, Cine, Ce şi studenţii pregătesc o schiţă, aşa cum au făcut la exerciţiul precedent. Jucătorul trebuie să folosească toate obiectele din spaţiu, împiedicându-1, în acelaşi timp, pe partener să facă la fel. Acţiunea trebuie motivată cu minimum de dialog.

Indicaţii pe parcurs: *Nu-l lăsa! Lucrează asupra problemei! Trebuie să foloseşti toate obiectele! Pune-i obstacole partenerului! Opreşte-l! Evită dialogul! Motivează obstacolul!*

Evaluare: Care exerciţiu a dat mai multă vizibilitate Unde-lui? Care a dat mai multă realitate Cine-lui? Au motivat jucătorii folosirea obiectelor şi obstacolul? **Observaţii:**

1. Atrageţi atenţia jucătorilor că *acţiunile lor trebuie să reiasă din relaţie.* Ei trebuie să se observe mai atent unul pe altul şi să relaţioneze direct pentai a putea rezolva problema.
2. După aceste două exerciţii trebuie jucat imediat „Unde cu Ajutor şi Obstacol" (Addenda 1).

Găsirea obiectelor în Mediul apropiat

Punct de concentrare: pe primirea obiectelor din mediul înconjurător.

> Trei sau mai mulţi actori optează pentru o relaţie simplă şi o discuţie posibilă care să-i implice pe toţi. Ar putea fi o întâlnire a unei comisii, un consiliu de familie, etc. în timpul acestei întâlniri, fiecare jucător trebuie să folosească o mulţime de obiecte din mediul apropiat. Ei nu stabilesc dinainte care anume sunt aceste obiecte, ci le lasă să apară. **Indicaţii pe parcurs:** *Nu vă grăbiţi! Lăsaţi obiectele să apară! Continuaţi discuţia! Lucraţi asupra problemei! Menţineţi contactul unii cu alţii! Asiguraţi-vă că vă auzim!*

Evaluare: Actorii inventau obiectele sau aşteptau ca ele să apară? Jucătorii vedeau obiectele partenerilor şi le foloseau? Se poate face acest exerciţiu fără ca actorii să fie atenţi unii la alţii? Au vorbit pur şi simplu despre obiectele lor sau le-au şi folosit? Actori, obiectele au venit prin asociaţie sau au apărut spontan? **Observaţii:**

1. Sugeraţi actorilor să opteze pentru un grup de oameni stând în jurul unei mese.
2. Acest exerciţiu, înrudit cu „*Substanţa invizibilă*", aparţine grupului de *exerciţii de transformare.*
3. Rezistenţa faţă de această problemă se va manifesta prin aceea că jucătorii vor folosi doar obiectele evidente, îndepărtându-se continuu de mediu şi de ceilalţi jucători. Inventând, ei vor rămâne în curând fară obiecte pe care să le folosească. Totuşi, dacă problema a fost rezolvată, rezultă la nesfârşit, spre bucuria tuturor, alte obiecte; pâinea devine firimituri, hârtia, cocoloş, apar scame pe haina vecinului, praful pluteşte în aer, iar creioanele apar de după urechi. Lăsaţi-i pe jucători să descopere asta singuri. 4. Aceasta este o problemă cu două direcţii. Acţiunea fizică, relaţia, trebuie să fie continuă, în timp ce se lucrează în fiecare moment asupra acţiunii mentale, asupra PDC-ului. Unii jucători, în dorinţa de a dezvolta scena întâlnirii, neglijează PDC, alţii procedează invers: lucrează numai asupra PDC neglijând întâlnirea. Daţi indicaţiile potrivite pentru a remedia problema.

Unde cu acţiune fără legătură

Punct de concentrare: pe contactul fizic cu toate obiectele din mediul general în timpul unei acţiuni comune.

> Doi jucători decid *Unde* şi *Cine* şi fac schiţa spaţiului. Ce-ul trebuie să fie o acţiune comună care să nu depindă de Unde sunt (de exemplu: o lecţie de dans în donnitor, construirea unei bărci în sufragerie, etc.).

Indicaţii pe parcurs: *Rămâneţi concentraţi pe problemă! Folosiţi toate obiectele!*

Observaţie: Acest exerciţiu are drept scop să-i ajute pe jucători să înţeleagă că *numai prin relaţii (Cine) şi acţiune (Ce), mediul scenic (Unde) poate deveni real pentru public şi pentru actori.* Aceasta este o problemă cu două direcţii, căci dă jucătorilor atât acţiunea fizică, cât şi acţiunea mentală (PDC), şi ajută la înlăturarea mecanismelor de cenzură care îi fac pe actori să se raporteze la sisteme de referinţă vechi şi la comportamente stereotipe.

Cât este ceasul? A

Punct de concentrare: asupra orei.

> Un singur jucător. *Unde* nedetaliat. Studentul scrie o oră pe o bucată de hârtie şi o dă profesorului înainte de a merge pe scenă ca să fizicalizeze ora.

Exemplul 1: Un bărbat intră şi închide uşa exagerat de încet. Se apleacă şi îşi scoate pantofii. îi pune sub braţ şi traversează scena eu pas şovăitor. Lovindu-se întâmplător de un scaun, el încremeneşte şi ascultă atent. Nu se întâmplă nimic. în linişte, el continuă să meargă către o uşă interioară, îşi bagă capul înăuntru cu multă grijă, ascultă atent şi, cu mare satisfacţie, aude un sforăit. Iese împleticindu-se. *Exemplul 2* (exerciţiul unei fete de 10 ani): O fată vine pe scenă somnoroasă, o traversează, deschide frigiderul şi scoate din el ceea ce pare să fie o sticlă. Căscând, scoate un vas de pe un raft şi îl umple cu apă de la robinet. Apoi, aprinde aragazul şi pune vasul pe el, sticla în vas şi, aşteptând, moţăie somnoroasă. Apoi apucă sticla, o agită de câteva ori, o verifică şi o pune din nou în vas; capul îi pică de somn. încă o dată, apucă sticla, o agită, o verifică, pare mulţumită, stinge aragazul şi iese somnoroasă.

Exemplul 3 Un om intră şi se aşează la lucru, construind ceva. După un timp, îşi pune sculele de o parte, îşi deschide gentuţa cu mâncare şi începe să mănânce. Când a terminat de mâncat, îşi reia munca. **Evaluare:** Ce oră era? A fizicalizat sau ne-a povestit? Dacă spectatorii ne spun că era vorba de un soţ beat care se fereşte de soţie, repetaţi: Ce oră era?

Este posibil să arătăm ce oră este Iară să facem o acţiune? Masa este mereu la prânz? Dar pentru cel care lucrează noaptea? Este posibil să fizicalizăm ora, fără să folosim şabloane? (De exemplu: în cultura noastră, organizată de la 9 la 17, există tipare pentru a arăta ora 6, 17, etc.).

Cât este ceasul? B

(Se va da imediat după „Cât este ceasul? A")

Punct de concentrare: pe a simţi ora cu tot trupul, muscular şi chinestezic.

> Un gaip mare de actori care stau pe scaun sau în picioare. Profesorul dă aceeaşi oră tuturor. Ei trebuie să stea în linişte, lucrând separat. Pot să se mişte numai dacă PDC-ul îi împinge s-o facă, dar nu trebuie să creeze o acţiune numai ca să arate ora.

Indicaţii pe parcurs: *Simţiţi ora în picioare! În coloana vertebrală! În picioare! Nu este grabă! Simţiţi ora cu faţa! În tot trupul!* **Evaluare:** Corpul reacţionează la oră? Somnolenţa de după-amiază este altfel decât aceea de la miezul nopţii? Există o anumită oră pentru somn, pentru muncă, pentru foame? Este ora un tipar cultural? Este posibil să comunici ora fară ajutorul unor obiecte, fară a organiza un spaţiu, etc.? **Observaţii:**

1. Actorii se vor deosebi considerabil în modul cum simt timpul. De pildă, ora 2 noaptea le va face somn unora; dar pasărea de noapte a grupului va fi cât se poate de trează!
2. Ora poate fi acum adăugată în schiţa Unde-lui.
3. Acest exerciţiu trebuie tratat în acelaşi fel ca *„Ce vârstă am?/ Repetare"* şi *„Ceprofesie am?*

Cât este ceasul? C

Punct de concentrare: a lăsa timpul să determine felul în care se va dezvolta scena.

> Trei sau mai mulţi jucători decid Unde, Cine şi Ce, precum şi momentul acţiunii - Ora.

Evaluarea şi Indicaţiile de parcurs, ca de obicei.

CINE

„Cine bate la uşă" A şi B sunt exerciţii de încălzire pentru jocul „Cine" care urmează. Vezi tot în acest capitol „Fizicalizarea Cine-lui prin folosirea unui obiect", „Galeria de artă" şi, în Addenda l, „Cine sunt?".

Cine bate la uşă? A

Punct de concentrare: a arăta Cine, Unde şi Ce prin ciocănit.

> Un singur jucător, fără să fie văzut de public, bate la o uşă. El trebuie să comunice Cine bate, Unde bate, De ce bate, cât este ceasul, cum e vremea, etc. Exemplu: un poliţist noaptea, o

telegramă, un iubit respins, un sol al regelui, un gangster intrând într-o ascunzătoare, un spion, un vecin speriat. **Indicaţii pe parcurs:** *Să auzim bătaia! încearcă din nou! Amplifică! Lasă sunetul să pătrundă în spaţiu! Pune întreaga atenţie a trupului pe sunet!*

Evaluare: Cine bate? La uşa cui? Cât e ceasul? Cu ce scop bate? **Observaţii:**

1. în timpul Evaluării veţi afla că mulţi dintre studenţii-spectatori nu au înţeles circumstanţele exacte ale bătăii - Unde, Cine, Ce. Acum, când toţi le cunosc, cereţi actorului să repete bătaia. Spectatorii vor asculta mai atent şi vor înţelege mai bine pentru că nu mai trebuie să ghicească. Repetarea bătăii după Evaluare îi implică pe spectatori mai mult în joc.
2. Deşi s-ar putea ca unele din întrebările puse în timpul Evaluării să nu aibă un răspuns, totuşi vor deschide perspective noi actorilor.

Cine bate la uşă? B

Punct de concentrare: pe întâmplarea (scena) care începe de la un ciocănit în uşă.

> Un student de dincolo de uşă comunică Unde, Cine, Ce prin ciocănit. Altul, care a înţeles propunerea partenerului, asumându-şi un Cine, deschide uşa. Studentul de afară poate trimite pe cel dinăuntru înapoi în public, dacă acesta nu 1-a înţeles corect. Apoi bate din nou. Când se răspunde corect la uşă, pot intra şi alţi actori care au înţeles Unde, Cine, Ce. **Indicaţii pe parcurs:** *Să auzim bătaia! Pune întreaga atenţie a trupului pe sunet! Dacă ai înţeles ce propune colegul, asumă-ţi un Cine şi răspunde la uşă!* **Evaluare:** nu e necesară.

Observaţie: Acest joc este o dovadă a faptului că *un simplu exerciţiu de încălzire poate declanşa o scenă.* Jocurile din seria „Cine bate la uşă?" pot fi folosite şi pentru scrierea unor texte. Cereţi studenţilor să scrie o propoziţie/frază/paragraf despre ceea ce comunică o bătaie în uşă.

Cine

Punct de concentrare: a lăsa Cine-le (relaţia) să reiasă fară să spui o poveste.

> Doi jucători, A şi B. A este pe o bancă în scenă, B intră. B îşi stabileşte dinainte o anume relaţie cu A, fără să i-o spună. Din felul în care B relaţionează cu el, A trebuie să descopere cine este A. De exemplu: A (fată) stă pe o bancă. B (altă fată) intră şi zice: „Bună, draga mea. Ce faci?" B îi aranjează părul lui A, se învârte în jurul ei şi o verifică; îi cere să se ridice în picioare, o învârteşte şi zice: „Eşti frumoasă, draga mea, foarte frumoasă!" B o îmbrăţişează tandru pe A, îi mai aranjează o dată rochia până când A îşi dă seama că B este mama ei şi că ea, fiica, se mărită azi.

Indicaţii pe parcurs: *Nu puneţi întrebări! Aveţi răbdare! Nu vă grăbiţi! Lasă Cine-le să se dezvăluie singur!*
Evaluare: B a fizicalizat relaţia sau ne-a povestit-o? A dat A timp
Cine-lui să se dezvăluie sau a anticipat?

Observaţii:

1. E preferabil să folosiţi o bancă, nu un scaun.
2. După evaluare schimbaţi: A alege relaţia cu B.
3. Jocul se termină când A înţelege relaţia, dar, dacă este timp şi dacă actorii sunt foarte implicaţi, puteţi continua.
4. Acesta este unul din primii paşi în exerciţiile de relaţie şi poate fi repetat oricând de-a lungul antrenamentului.

Cine/ adăugând Unde şi Ce

Punct de concentrare: pentru A - a lăsa Cine, Unde, Ce să se dezvăluie. Pentru B - a comunica Unde, Cine, Ce fără să povestească.

> Jocul este la fel ca cel de dinainte, adăugându-se faptul că B trebuie să comunice şi Unde şi Ce.

Indicaţii pe parcurs: *Arată-ne Unde eşti! Lasă Cine-le să se dezvăluie! Nu te grăbi! Fizicalizează Unde-le! Nu pune întrebări! Nu povesti!*

Evaluare: A, ai permis Cine, Unde, Ce să se dezvăluie? Spectatori, ce părere aveţi? B, ai fizicalizat Unde, Cine, Ce sau ai povestit? Spectatori, ce părere aveţi? **Observaţii:**

1. O variantă a jocului ar fi să lăsăm spectatorii să participe la planificarea elementului cunoscut - punctul de vedere al lui B: acesta scrie pe o hârtie Unde, Cine, Ce şi o dă spectatorilor să o citească sau A iese afară, pentru ca B şi spectatorii să decidă împreună circumstanţele.
2. O altă variantă este de a avea mai multe bileţele cu Unde, Cine, Ce. B alege un bileţel, chiar înainte de a merge pe scenă.
3. Reluarea în acest moment a exerciţiului „Penetrarea Oglinzii" este importantă pentru studenţi. „Cine sunt" (Addenda I) este ultimul exerciţiu din această serie.

RELAŢIA CU MEDIUL

Vremea/ nr. 1

Punct de concentrare: asupra vremii alese.

> Grupul se împarte în două echipe mari. Cei de pe scenă decid vremea sau clima pe care vor să o comunice echipei spectatoare. Cei de pe scenă, fie aşezaţi, fie în picioare, fizicalizează vremea. Actorii lucrează individual în cadrul echipei. **I ndicaţii** pe **parcurs:** *Simţiţi vremea între degetele de la picioare! În coloană! În vârful nasului! Simţiţi vremea cu tot trupul! Din cap până-n picioare! Rămâneţi concentraţi pe vreme! Nu pe colegi! Fizicalizaţi, nu povestiţi! Fizicalizaţi în felul vostru!* **Evaluare:** Spectatori, vremea i-a învăluit pe actori? Şi-au folosit întregul corp pentru a fizicaliza? Actori, ce părere aveţi? Ce vreme aţi ales? Spectatori, aşa era? **Observaţie:** Indicaţi actorilor să se concentreze pe vreme, evitând astfel situaţia sau personajele. Repetaţi acest exerciţiu fie acum, fie mai târziu.

Vremea/ nr. 2

Punct de concentrare: pe fizicalizarea vremii fară folosirea mâinilor.

> Grupul se împarte în două echipe mari. Cei de pe scenă sunt fie aşezaţi, fie în picioare. Actorii aleg, sau primesc de la colegi sau profesor, un tip de vreme sau climă. Ei trebuie să arate publicului ce fel de vreme experimentează şi trebuie s-o facă fară să-şi folosească mâinile.

Indicaţii pe parcurs: *Simţiţi vremea cu tot trupul! Pe spate! în vârful nasului!*

Evaluare: Aţi simţit vremea diferit când nu aţi folosit mâinile? Spectatori, a fost mai interesant aşa?

Observaţie: Daţi acest exerciţiu imediat după ce toţi jucătorii au făcut „Vremea/nr.l", cu Evaluarea sa. Continuaţi cu „Vremea/nr.3".

Vremea/ nr.3

Punct de concentrare: a permite vremii să-i conducă pe jucători prin Unde, Cine, Ce.

> Doi sau mai mulţi jucători stabilesc un tip de vreme şi Unde, Cine, Ce. Se concentrează pe a lăsa vremea să-i conducă prin circumstanţe.

Indicaţii pe parcurs: *Simţiţi vremea cu tot trupul! Concentraţi-vă pe vreme! Simţiţi vremea cu spatele! Cu degetele! Cu obrajii! Nu scenarizaţi! Lăsaţi vremea să vă mişte!*

Evaluare: Concentrarea asupra vremii a afectat relaţiile actorilor sau de-abia îşi aminteau de vreme? Vremea a ajutat la dezvoltarea Unde, Cine, Ce? Au folosit tot trupul ca să fizicalizeze? **Observaţie:** De acum înainte, vremea poate fi adăugată când se face Acordul colectiv şi va fi, prin urmare, menţionată în Evaluare, căci poate adăuga nuanţe interesante scenelor.

Explorarea mediului larg

Punct de concentrare: pe relaţionarea cu mediul larg, mediul atotcuprinzător.

> Doi sau mai mulţi jucători aleg un mediu larg de genul pădure, vârf de munte, lac, etc. Apoi stabilesc Cine şi Ce şi explorea/ă mediul înconjurător. **Indicaţii pe parcurs:** *Ce este deasupra? Dedesubt? Dincolo? Comunicaţi cu mediul larg de dincolo de voi! Priviţi-l! Lăsaţi-l să umple toată camera! Lăsaţi-l să se întindă la kilometri depărtare!* **Evaluare:** Spectatori, ce se află deasupra lor? Lângă ei? Dincolo de ei? Au fizicalizat sau au povestit? Actori, ce părere aveţi? **Observaţie:** Unora le e greu să stabilească relaţii cu alte medii decât „acasă", „la şcoală", „la birou". Cereţi-le să vadă şi să comunice cu ceea ce este dincolo. Spaţiul unde stă publicul poate fi inclus în mediul larg.

Exerciţiu de selecţie rapidă a Unde-lui Punct de concentrare: a indica Unde-le în relaţie cu un obiect. > Fiecare student trebuie să scrie denumirea a trei obiecte care indică cel mai precis locurile de mai jos. Obiectul nu trebuie să fie parte a decorului (ca rumeguşul de pe podea), ci trebuie să fie un obiect neînsufleţit (d.ex. un altar sugerează o biserică, un pat mobil sugerează un spital, etc.). Când sunt gata listele individuale, ele sunt comparate şi discutate.

Lista locurilor:

închisoare	clopotniţă
carceră	căsuţă în copac
pivniţă	salon de cocktail
peşteră	cârciumă
vagon de marfa	restaurant cu tacâmuri unsuroase
cameră de spital	magazin de cafea
camera unui copil	sufragerie
dormitor	cabinet dentar
mină	librărie
pod	Biserică
turn	farmacie

Evaluare: Obiectul respectiv a indicat imediat locul sau alt exemplu ar fi fost mai explicit? Spaţiul poate **fi** indicat doar prin obiecte? Atitudinea faţă de obiecte şi folosirea lor clarifică Unde-le? **Observaţie:**

1. Acest exerciţiu trebuie să aducă studentului înţelegerea faptului că *un detaliu bine ales* îl ajută să facă o comunicare interesantă cu spectatorii.

2. Acesta *nu* este un joc de asociere, ci un exerciţiu de selectivitate. **Redistribuirea Schiţelor**

Punct de concentrare: studentul trebuie să comunice Unde, Cine, Ce fară a se gândi înainte.

> împărţiţi grupul în echipe de doi sau patru jucători astfel încât ambele sexe să fie reprezentate în fiecare echipă. De exemplu, o echipă poate fi formată din două fete şi un băiat. Fiecare echipă decide Unde, Cine, Ce şi desenează schiţa spaţiului, notând Cine şi Ce, ora, vremea, ce este dincolo, etc. Un student sau profesorul adună schiţele şi le redistribuie astfel încât fiecare echipă să primească o altă schiţă, dar numai în momentul când echipa urcă pe scenă. Nici o echipă nu primeşte schiţa pe care a desenat-o. Actorii privesc repede schiţa, decid în linişte care Cine este şi, fară să discute mai mult, păstrând schiţa la îndemână, intră în spaţiu. Profesorul nu trebuie să le spună la început că schiţele vor fi redistribuite, ci îi lasă să lucreze asupra lor ca şi cum vor face ei înşişi scena.

Indicaţii pe parcurs: *Verifică schiţa! Comunică Unde-le! Nu te grăbi! Nu povesti! Relaţionează cu partenerul prin acţiune! Obiecte! Ora! Arată! Nu povesti!*

Evaluare: Au respectat schiţa? Schiţa era clară? Au comunicat sau au povestit? Actori, ce părere aveţi? Aţi lăsat schiţa să vă pună în mişcare? Sau v-aţi întors la schiţa echipei voastre? **Observaţie:** Acest exerciţiu combate tendinţa de a plănui Cum-ul dinainte. *Plănuirea Cum-ului duce la povestire.*

Relaţie cu Mediul apropiat

Punct de concentrare: pe comunicarea Unde-lui folosind continuu obiectele din mediul apropiat.

> Doi actori, de preferinţă stând pe scaune, decid Unde şi Cine. Deşi prinşi într-o discuţie, actorii fizicalizează Unde sunt prin folosirea continuă a obiectelor mici care sunt în raza de acţiune a mâinilor. De exemplu, doi actori care aşteaptă autobuzul găsesc pete de vopsea, urme de noroi, frunze căzute, etc. în timp ce vorbesc.

Indicaţii pe parcurs: *Menţine concentrarea pe obiectele pe care le găseşti în jurul tău! Arată-ne Cine eşti prin contactul cu mediul apropiat! Fă obiectele vizibile! Lasă-le să apară singure!* **Evaluare:** Unde-le a prins viaţă prin folosirea obiectelor? Ne-au arătat sau ne-au povestit? A continuat dialogul când obiectele erau folosite? Au permis studenţii obiectelor invizibile să apară sau le-au inventat? **Observaţie:** Atrageţi atenţia actorilor că nu trebuie să facă o acţiune completă - a lua masa, de exemplu - ci trebuie să fie *ocupaţi* cu conversaţia şi *preocupaţi* de PDC. Când acestea sunt simultane, viaţa şi detaliile care apar sunt extraordinare.

Localizare prin trei obiecte
Punct de concentrare: pe comunicarea Unde-lui prin trei obiecte.

> Un singur jucător merge pe scenă şi arată Unde se află prin folosirea a trei obiecte. De exemplu, actorul poate alege un bufet şi poate folosi un tonomat, un şerveţel, o ceaşcă de cafea.

Indicaţii pe parcurs: *Menţine atenţia pe obiecte! Lasă-ne să vedem unde eşti! Fizicalizează, nu vorbi!*

Evaluare: Spectatori, **aţi** văzut spaţiul? A comunicat locul folosind cele trei obiectele sau obiectele erau izolate, obligându-ne astfel să presupunem (să interpretăm) noi Unde-le? Actori, ce părere aveţi despre ce spun colegii?
Observaţii:
1. Dacă este înţeles PDC-ul, un simţ extraordinar al întregului spaţiu apare prin cele trei obiecte şi se comunică publicului.
2. Pentru ca să lucreze toţi puteţi pune o limită de timp: 1-2 minute.
3. Acesta este un exerciţiu util pentru dezvoltarea unor scene improvizate, după sugestiile date de spectatori.
4. Acest exerciţiu trebuie dat după „Exerciţiul de selecţie rapidă a Unde-lui" şi reluat din când în când de-a lungul antrenamentului.

VORBIREA NEINTELIGIBILĂ/GIBBERISH

Dezvoltarea reacţiei organice cu ajutorul Vorbirii neinteligihile

Vorbirea neinteligibilă este un exerciţiu extrem de valoros ce trebuie folosit în tot timpul studiului. Pentru regizorul piesei scrise, vorbirea neinteligibilă este de mare ajutor, deoarece îl eliberează pe actor de mulţimea de detalii tehnice, care împovărează repetiţiile iniţiale, facându-1 să evolueze spontan şi firesc în cadrul rolului său.

Vorbirea neinteligibilă este, pe scurt, înlocuirea cuvintelor cunoscute cu sunete articulate. Nu trebuie confundată cu „Vorbirea dublă", în care cuvintele reale sunt răsturnate sau pronunţate incorect, pentru a îngreuna înţelegerea lor. Vorbirea neinteligibilă este *rezultatul vocal al unei acţiuni*, nu traducerea unei fraze. Sensul unui sunet în vorbirea neinteligibilă nu poate fi înţeles, dacă actorul nu-1 comunică prin acţiunea sa, prin expresiile feţei sau tonul vocii; totuşi, este important ca acest lucru studentul-actor să-1 descopere singur.

De obicei, o scenă care nu poate fi înţeleasă în vorbirea neinteligibilă nu este decât o serie de gaguri, o poveste, o intrigă sau o născocire gratuită. Vorbirea neinteligibilă dezvoltă limbajul fizic expresiv, vital pentru viaţa scenică, înlăturând dependenţa de cuvinte, ca singurul mijloc de a exprima sensul. întrucât vorbirea neinteligibilă foloseşte sunetele vorbirii minus simbolurile (cuvintele), pune problema comunicării la un nivel direct (prin experiment).
Actorul care vădeşte cea mai mare rezistenţă faţă de vorbirea
neinteligibilă este, de obicei, cel care se bazează aproape complet pe cuvinte, în loc să experimenteze, şi se sperie când cuvintele îi sunt luate. întrucât el se opune aproape invariabil la stabilirea unui contact, sub orice formă ar fi, mişcările obişnuite ale corpului său sunt rigide, iar izolarea faţă de parteneri este foarte pronunţată.

De asemenea, există studenţi care insistă ca profesorul să precizeze dacă trebuie să comunice prin acţiuni sau prin vorbire neinteligibilă. Cu cât studentul este mai în vârstă şi mai timid, cu atât va cere mai insistent ca profesorul să răspundă la această întrebare. O studentă foarte timorată, care, în cele din urmă, a înţeles, remarca: „De fapt, eşti pe cont propriu când vorbeşti neinteligibil!" întrebată dacă acest lucru nu se întâmplă şi atunci

când foloseşte cuvintele, s-a gândit o clipă şi apoi a răspuns: „Nu, când foloseşti cuvinte, oamenii înţeleg cuvintele pe care le spui. Aşa că nu ai nimic de făcut tu însuţi".

Lăsaţi-i pe studenţi să descopere singuri acest lucru. Vorbirea neinteligibilă, dacă este comunicată bine, poate declanşa un *răspuns fizic total.* Dacă însă profesorul îi spune studentului că trebuie să comunice prin acţiune, atunci studentul se va concentra asupra acţiunii şi nu va experimenta el însuşi. Noi urmărim integrarea sunetului în reacţia fizică organică; şi acest lucru trebuie să vină spontan de la student.

Deoarece sunetul fară simboluri - cu excepţia cazurilor de durere, bucurie, groază sau uimire - nu poate fi recunoscut fară funcţionarea întregului trup, vorbirea neinteligibilă îl forţează pe actor să fizicalizeze, nu să povestească. Deoarece sunetele n-au sens, actorul nu are altă posibilitate să scape. Atunci fizicalizarea stărilor sufleteşti, a problemei, a relaţiei şi a personajului devine ***organică.*** Crispările trupului se relaxează, deoarece actorii trebuie să asculte şi să se privească reciproc cu multă atenţie, ca să se poată înţelege unii pe alţii.

Scenele fără sunet, denumite generic „pantomimă" (vezi cap. V), nu duc la aceleaşi rezultate ca vorbirea neinteligibilă; căci nu trebuie să despărţim sunetul (dialogul) de acţiune. Dialogul şi acţiunea sunt interdependente: *dialogul creează acţiunea şi acţiunea creează dialogul.* Studentul-actor trebuie să fie eliberat fizic atunci când vorbeşte. Nesiguranţa, care poate face dialogul static şi incoerent, va dispărea dacă studenţii-actori îşi reduc dependenţa de cuvinte.

Alunecarea într-un dialog inutil (ad libitum) apare deseori în această fază. Dialogul care nu este parte integrantă a limbajului fizic exprimând viaţa scenică, nu este în fond altceva decât bolboroseală!

Introducerea Vorbirii neinteligibile

Dezvoltarea fluenţei în vorbirea „nesimbolică" aduce cu sine o eliberare de tiparele verbale, care însă poate veni cu destulă greutate Ia unii studenţi. Profesorul trebuie să exemplifice vorbirea neinteligibilă înainte de a da exerciţiul grupului, deci trebuie să-şi exerseze fluenţa. Exemplificarea se va face comunicând pur şi simplu cu studenţii prin vorbire neinteligibilă: el poate cere studentului să se ridice în picioare - *Galoruşeo* - acompaniind sunetul cu un gest. Dacă studentul nu reacţionează imediat, întăriţi gestul şi repetaţi sunetul sau rostiţi o nouă frază. Cereţi altor studenţi, de exemplu, să stea jos (*Mulasai!*), să umble prin cameră (*Ralavo*) sau să cânte *(Plăgii?).* Grupul întreg poate lucra acum următorul exerciţiu.

Vorbire neinteligibilă/ Introducere Punct de concentrare: pe a vorbi neinteligibil. > Cereţi studenţilor să se întoarcă şi să converseze cu colegul în vorbirea neinteligibilă, ca şi cum ar vorbi într-o limbă necunoscută celorlalţi, dar în care ei se înţeleg. **Indicaţii pe parcurs:** *Folosiţi sunete cât mai diferite! Exageraţi mişcările gurii! Variaţi tonul vocii! încercaţi să mişcaţi gura ca şi cum aţi mesteca gumă! Menţineţi ritmul obişnuit al vorbirii voastre! Lăsaţi vorbirea să curgă!*

Evaluare: Au existat variaţii în vorbire? A fost fluentă vorbirea? **Observaţii:**

1. Lăsaţi-i să converseze până se implică toţi.
2. Cereţi celor care au mai multă fluenţă să comunice cu cei care sunt

monotoni (sunete gen *Dadida).* 3. în timp ce majoritatea vor fi încântaţi că pot vorbi astfel, s-ar putea ca doi-trei studenţi să fie foarte legaţi de comunicarea prin cuvânt, astfel încât vor fi aproape paralizaţi fizic şi vocal. Nu daţi prea multă importanţă faptului căci, în următoarele exerciţii, fluenţa vorbirii şi expresia fizică vor deveni unitare.

Vorbire neinteligibilă/ Demonstraţie

Punct de concentrare: pe comunicarea cu un anumit public.

> Un singur jucător vinde sau prezintă ceva publicului, folosind vorbirea neinteligibilă. Apoi cereţi-i să repete, dar de data asta să facă o demonstraţie a produsului pe care-1 vinde.

Indicaţii pe parcurs: *Vinde-ne direct nouă! Priveşte-ne! Vinde*

produsul! Să te auzim! Acum fă-ne o demonstraţie!
Evaluare: Ce se vindea sau ce se demonstra? A existat varietate în vorbire? Actorul ne-a privit sau s-a uitat fix la noi? A existat vreo diferenţă între vânzare şi demonstraţie?
Observaţii:
1. Insistaţi pe contactul direct. Dacă actorul se uită fix sau peste capetele spectatorilor, cerându-i să facă o demonstraţie a produsului va începe să vadă cu adevărat. „Demonstraţiile", aşa cum se fac în supermarket-uri, cer contact direct cu ceilalţi.
2. Şi actorii şi spectatorii vor observa momentul când privirea fixă sau pierdută devine precisă. Când asta se întâmplă studentul capătă linişte, iar exerciţiul capătă profunzime.

^
Vorbire neinteligibilă/ întâmplare din trecut
Punct de concentrare: pe comunicare, fără a avea sprijin pe structura cuvintelor.
> Doi studenţi, preferabil stând la o masă. A îi povesteşte lui B, în vorbire neinteligibilă, despre un incident trecut cum ar fi o bătaie sau o vizită la dentist. După aceea, B îi povesteşte lui A despre ceva ce i s-a întâmplat, folosind acelaşi mod de comunicare.

Evitaţi discuţia preliminară între jucători, dacă îi alegeţi întâmplător chiar înainte de a începe. **Indicaţii pe parcurs:** *Comunicaţi cu partenerul! Nu presupuneţi că ştiţi ce o să vă spună! Să vă audă şi colegii-spectatori!*
Evaluare: întrebaţi pe A ce i-a spus B, apoi întrebaţi-1 pe B ce i-a spus A. întrebaţi-i pe spectatori ce li s-a comunicat. **Observaţii:**
1. Studenţii nu trebuie să presupună ceea ce li s-a povestit. Dacă B presupune, asta nu o să-1 ajute pe A să comunice mai clar.
2. Când acest exerciţiu este făcut prima oară, studenţii îşi vor relata incidentul cu multe amănunte. De pildă, povestind despre vizita lor la dentist, îşi vor ţine falca, vor căsca gura, se vor scobi în dinţi, etc. Mai târziu, legătura sunetului cu expresia fizică va fi mai subtilă. Vor fi capabili să fizicalizeze fară să povestească.

Vorbire neinteligibilă/ Predare Punct de concentrare: pe comunicare.
> Predare A: doi jucători. Fiecare echipă decide un Unde, un Cine, un Ce care se referă la o situaţie de predare/învăţare. De exemplu: a învăţa partenerul să facă fotografii, să cânte la chitară, etc. în vorbire neinteligibilă.
> Predare B: echipe de trei până la zece studenţi decid un Unde, un Cine, un Ce care se referă la o situaţie de predare/învăţare. Folosesc vorbirea neinteligibilă. Exemple: o oră de citire, o oră de anatomie, un curs pentru stewardese, etc.

Indicaţii pe parcurs: *Comunică cu elevul!* Elevului: *Lucrează cu profesorul!*

Evaluare: Au comunicat clar unul cu altul? Actori, ce părere aveţi? **Observaţie:** Acum e momentul potrivit pentru a juca „Vorbire neinteligibilă/inteligibilă", urmată de „Traducătorul de vorbire neinteligibilă" (Addenda I).
Vorbire neinteligibilă/ Joc de localizare
Punct de concentrare: pe vorbirea neinteligibilă în timp ce fizicalizezi Unde-le prin obiecte.
> Echipe de 10-12 studenţi joacă „Jocul de localizare" vorbind neinteligibil. Primul student propune un Unde în care ceilalţi intră - Cine - dezvoltând acţiuni şi relaţii.

Indicaţii pe parcurs: *Comunicaţi cu partenerul! Fizicalizaţi Unde-le! Arătaţi-ne Cine sunteţi folosind obiecte! Nu ne povestiţi! Nu vorbiţi decât în Gibberish!*
Evaluare: Ne-au arătat sau au povestit? Obiectele erau în spaţiu sau în mintea lor? Au comunicat prin vorbirea neinteligibilă?

Unde cu Vorbire neinteligibilă

Punct de concentrare: pe comunicarea cu ceilalţi actori.

> Echipe de 2 - 4 studenţi decid Unde, Cine, Ce pregătind, dacă doriţi, şi schiţe. Scenele se fac întâi în vorbire neinteligibilă, apoi se reiau normal.

Indicaţii pe parcurs: în timpul vorbirii neinteligibile: *Comunică cu partenerii! Nu te aştepta să interpreteze ce spui! Ce le spui?* **Evaluare:** Sensul dialogului în vorbire inteligibilă era acelaşi sau aproape acelaşi cu dialogul în vorbire neinteligibilă? **Observaţii:**

1. Repetarea se face pentru a controla cât era de exactă comunicarea în vorbirea neinteligibilă. în varianta cu vorbire normală, opriţi frecvent acţiunea ca să întrebaţi pe studenţii-actori şi pe cei din public: „A comunicat asta în vorbirea neinteligibilă?"
2. Verbalizarea de prisos devine deosebit de clară pentru studenţi când între ei nu există cuvinte inteligibile. Versiunea inteligibilă a scenei nu trebuie neapărat terminată, dacă s-a demonstrat ce era de demonstrat.

Vorbire neinteligibilă/ Limbă străină A

Punct de concentrare: pe comunicarea cu ceilalţi, care nu vorbesc aceeaşi limbă.

> Patru jucători se împart în două echipe: A şi B. Studenţii din fiecare echipă vorbesc aceeaşi limbă şi nu înţeleg limba celeilalte echipe. Toţi cei patru decid Unde, Cine, Ce. De exemplu: doi studenţi străini întreabă la graniţă doi vameşi pe ce drum trebuie să apuce ca să ajungă undeva anume.

Indicaţii pe parcurs: Pentru cei din aceeaşi echipă: *Vorbiţi între voi! Vă puteţi înţelege între voi!* Pentru cele două echipe: *Comunicaţi cu străinii! Jucaţi jocul!*

Evaluare: Studenţii din aceeaşi echipă se înţelegeau? Au comunicat cu „străinii"?

Observaţii:

1. Observaţi (dacă actorii lucrează asupra PDC) fluenţa vorbirii şi mişcării când studenţii vorbesc între ei şi vorbirea mai elaborată, gesturile exagerate folosite pentru a comunica în „limba străină".
2. Spuneţi jucătorilor să evite să dea vorbirii neinteligibile un ritm specific unei limbi (franceză, suedeză, etc.).

Vorbire neinteligibilă/ Limbă străină B

Punct de concentrare: pe comunicarea cu celălalt, care nu vorbeşte aceeaşi limbă.

> Doi jucători. Fiecare vorbeşte o limbă pe care celălalt n-o înţelege. Ei decid Unde, Cine, Ce şi comunică numai în vorbirea neinteligibilă.

Indicaţii pe parcurs: *Comunicaţi cu partenerul! Nu presupuneţi! Comunicaţi!*

Observaţie: Acest exerciţiu poate fi o introducere pentru „Limbă străină A", aşa cum este aşezat în „Theater Game File". („Dosarul jocurilor de teatru" - alt manual al autoarei, n.t.)

Vorbire neinteligibilă/ Dă şi preia (Două scene)

Introduceţi vorbirea neinteligibilă în exerciţiul „Dă şi preia/Două sccnc" (cap. VI). Echipcle trebuie atenţionate la PDC-ul jocului şi, pentru că vorbesc neinteligibil, jucătorii o să fie mai implicaţi în acţiune.

Exerciţii suplimentare pentru intensificarea realităţii Unde-lui

Stop!

înainte de a trece la următoarele exerciţii, este important să se facă *„Jocul de cuvinte*" (Cap. IX). S-ar putea ca studenţii să fie în căutare de material proaspăt, deoarece s-au plictisit să folosească aceleaşi spaţii: cameră şi clasă. Dezvoltarea lor îşi încetineşte ritmul, dacă îşi asumă mereu personaje de profesori şi, din când în când, câte un patron de magazin. Acest lucru este valabil mai ales pentru actorii tineri.

„Jocul de cuvinte" reanimă pofta de joc, generează interes şi distracţie. Fiindcă permite fiecărei echipe să joace două sau trei scene, aduce coerenţă lucrului; arată profesorului (exact ca şnurul în cazul piesei scrise) cât au avansat studenţii şi de ce mai au nevoie.

De asemenea, este recomandabil să se facă şi câteva exerciţii de la Capitolele V şi VII, apoi aceste exerciţii suplimentare de localizare.

Verbalizarea Unde-lui Partea I

Punct de concentrare: pe rămânerea în Unde, în timp ce verbalizezi orice încasare, orice relaţie, mişcare, etc. din acest Unde. > Doi sau mai mulţi jucători decid Unde, Cine, Ce şi stau în linişte pe scenă. Fără să se ridice de pe scaune, ei parcurg scena verbal, descriind acţiunea în acel Unde şi relaţiile lor cu ceilalţi jucători. Ei povestesc pentru ei înşişi, nu şi pentru colegi. Când dialogul este necesar, el este adresat direct partenerului, întrerupând povestirea. Verbalizarea, poveste şi dialog, este la timpul prezent.

este o rezistenţă la problemă. 3. Acest exerciţiu menţine intensă preocuparea actorului, în timp ce se mişcă prin scenă. Odată, am avut un student care a rezistat tuturor problemelor anterioare, dar a avut aici o revelaţie extraordinară.

Marionete şi/sau Automatizate Partea I

Punct de concentrare: pe mişcarea de marionetă.

> Doi sau mai mulţi jucători decid Unde, Cine, Ce. Ei trebuie să se mişte ca şi cum ar fi controlaţi de sfori. Unde, Cine, Ce nu are legătură cu mişcările de marionetă. De exemplu: un băiat şi o fată la prima întâlnire. Dacă se poate, aduceţi o marionetă în clasă, mânuiţi-o şi discutaţi despre mişcările ei.

Indicaţii pe parcurs: *Mişcă-ţi maxilarul ca o păpuşă! Coatele! Genunchii! Ia loc! Mergi! Gesticulează!*

Evaluare: Şi-au menţinut tot timpul mişcările de păpuşă? Actori, sunteţi de acord? **Partea a Il-a**

Punct de concentrare: pe mişcarea de păpuşă sau jucărie.

> Echipe de doi până la zece actori într-un Unde comun, cum ar fi un magazin de jucării. Fiecare echipă decide Cine şi Ce în Unde-le comun. Actorii pot deveni păpuşi care merg şi vorbesc, roboţi, omuleţi pe arcuri, soldăţei de lemn, urşi dansatori, giruete, etc. Ce-uri posibile: după lăsarea întunericului păpuşile învie; sau repararea jucăriilor; curăţarea lor, vânzarea lor, etc. Copiii sunt încântaţi de acest exerciţiu.

Exemple: un om care are putere asupra celorlalţi manipulează un grup mare de oameni care reacţionează ca nişte păpuşi. Sau: un păpuşar pregăteşte un spectacol.

Indicaţii pe parcurs: *Păstraţi mişcările mecanice! Arătaţi, nu povestiţi!* (Numai dacă par confuzi indicaţi): *Dă şi preia! Mişcă-te ca o păpuşă din cap până-n picioare!*

Evaluare: Au păstrat mişcările de jucării tot timpul? Ce jucării erau? S-au văzut şi s-au auzit unul pe celălalt? Au transmis şi au preluat sau au existat mai multe centre de atenţie în acelaşi timp? **Partea a II 1-a**

Punct de concentrare: pe mişcarea mecanică.

> Echipe de doi sau mai mulţi actori decid Unde, Cine, Ce. Actorii sunt maşini sau oameni care lucrează cu nişte mecanisme, cum ar fi: oameni de ştiinţă cu roboţi, matematician şi un computer, un bărbat care repară ceasul bunicului, etc. **Indicaţii pe parcurs:** *Foloseşte-ţi tot trupul pentru fizicalizare! Nu povesti! Păstrează mişcarea mecanică!*

Evaluare: Actorii au arătat sau au povestit? Actori, aţi urmărit PDC? Sau aţi scenarizat?

Observaţii: aceste exerciţii de păpuşi şi automatizate sunt menite să încurajeze implicarea fizică totală în mişcare.

Exemplu: Primul student: „îmi leg şorţul meu alb cu roşu în jurul taliei şi întind mâna ca să iau cartea de bucate acoperită de prosoape de pe masă. Mă aşez la masă şi deschid cartea. Caut capitolul despre prăjituri şi răsfoiesc paginile albe şi lucioase, în căutarea unei reţete. *Hm, fursecuri - sună bine.* Pun cartea deoparte, mă ridic şi mă duc la dulap ca să caut castronul mare, pentru mixer.

Al doilea student: „Am deschis uşa şi am fugit în bucătărie. Aoleu, iar am lăsat uşa să se trântească! *Mami, mi-e foame. Ce avem de mâncare?""* (şi aşa mai departe).

Indicaţii pe parcurs: *Vorbiţi la prezent! Verbalizaţi obiectele care arată Unde! Descrieţi-ne partenerii! Lăsaţi deoparte părerile! Vedeţi- vă pe voi înşivă în acţiune! Nu scenarizaţi! Menţineţi obiectele vizibile! Folosiţi dialogul când apare! Verbalizaţi ce simţiţi când mâna atinge scaunul! Fără presupuneri! Ce culoare are cerul?*

Evaluare: Actorul a rămas în Unde? Sau a fost în mintea lui (dând informaţii biografice - prejudecăţi, opinii, atitudini)? Actori, sunteţi de acord? Aţi fi putut verbaliza mai mult? Despre spaţiu? Despre acţiune?

Partea a Il-a

Punct de concentrare: pe păstrarea realităţii fizice obţinute în „Verbalizarea Unde-lui", partea întâi.

> Actorii care au înţeles PDC-ul părţii I (care a funcţionat, deşi stăteau jos), pot acum să se ridice şi să facă scena. Nu-şi mai verbalizează acţiunile ca în partea I, ci vorbesc numai când dialogul este necesar. **Indicaţii pe parcurs:** *Păstraţi realitatea fizică a Unde-lui! Comunicaţi-o! Mirosuri, culori, materiale! Arătaţi, nu povestiţi!*

Evaluare: Actori, verbalizarea scenei a ajutat realizarea ei în partea a doua? Verbalizarea a făcut acţiunea mai uşoară? Spectatori, a dat verbalizarea profunzime scenei? A avut mai multă viaţă decât de obicei? Mai multă implicare şi relaţie? Actori, sunteţi de acord?

Observaţii:

1. Partea I îi ajută pe studenţi să se rupă de păreri şi atitudini preconcepute. Face vizibil progresul studenţilor în învăţarea interiorizării/exteriorizării spaţiului scenic. Dacă studenţii continuă să se gândească şi să răspundă emoţional la acţiuni sau obiecte, întoarceţi-vă la exerciţii simple de spaţiu cu obiecte. („Joc cu mingea", „Conversaţie şi acţiune", ambele din cap. III şi „Repovestire adăugând culoare", cap.VII)
2. Cu excepţia indicaţiilor pe parcurs pentru unele exerciţii de oglindă şi de spaţiu, exerciţiile de până acum au încercat să obiectiveze pe studentul-actor, să-1 facă o parte din grup, din mediu şi din exerciţiu - să creeze *„o pierdere a sinelui".* În acest exerciţiu, readucem eul actorului, care devine conştient de el însuşi, ca parte a mediului înconjurător. Acest lucru este foarte important, deoarece *actorul, ca şi jucătorul unui joc, trebuie să ştie întotdeauna unde se află în relaţie cu ceea ce se întâmplă pe scenă.*
3. Observaţi absenţa completă a scenarizării în aceste scene, pe măsură ce apare adevărata improvizaţie.
4. Nu este necesar ca fiecare detaliu al povestirii să se regăsească în scena propriu-zisă. Acest exerciţiu îmbogăţeşte detaliul, chiar dacă povestirea nu este urmată exact.
5. Acest exerciţiu trebuie dat numai acelor studenţi care au devenit cu adevărat *obiectivi* în munca lor.
6. Exerciţiul a fost făcut cu succes, chiar şi cu zece studenţi într-o scenă.
7. Această problemă trebuie tratată cu grijă, pentru a evita scenarizarea. Dacă povestirea se referă mai mult la ceea ce gândesc jucătorii, decât la detalierea realităţilor *fizice* din jurul lor, exerciţiul poate deveni „telenovelistic".
8. „Verbalizarea Unde-lui" este de real folos, atât în timpul repetiţiilor în teatrul de improvizaţie, când detaliile şi realitatea îşi pierd conturul, cât şi în repetiţiile teatrului tradiţional.

^

Ce este dincolo/ întâmplare necunoscută Punct de concentrare: pe ce este dincolo.

> Doi jucători decid un Unde, Cine, Ce simplu. A este pe scenă, B intră. A trebuie să afle unde a fost B şi ce a făcut, fară ca B să-i spună. Exemplu: Unde - sufragerie; Cine - soţ şi soţie; Ce - soţia îşi alege mâncarea de pe o masă, la o petrecere. Scena începe cu soţia care îşi toarnă ceva de băut şi-şi pune mâncare. Intră soţul arătând foarte mulţumit, îşi scutură un fir de praf de pe haină şi îşi aranjează părul pe drumul către soţia lui. Atunci, soţia începe să acţioneze în legătură cu locul de unde vine soţul şi cu ceea ce a făcut el acolo. PDC-ul este pe ce este dincolo.

Indicaţii pe parcurs: *Implicaţi-vă în realitatea scenică! Exploraţi-o! Nu puneţi întrebări!*

Evaluare: A presupus A ce s-a întâmplat în afara scenei sau acest lucru a fost fizicalizat de B? Situaţia s-a transformat într-o scenă sau s-a terminat pur şi simplu, atunci când A a aflat ce a făcut B? Actorii şi-au menţinut Punctul de concentrare sau au jucat? **Observaţie:** Prin extinderea realităţii din afara scenei, se îmbogăţeşte lucrul pe scenă. Dacă acest exerciţiul este repetat de-a lungul studiului, va creşte subtilitatea selecţiei.

Ce este dincolo/ întâmplare trecută sau viitoare

Punct de concentrare: pe ceea ce s-a întâmplat sau se va întâmpla dincolo.

> Doi actori decid Unde, Cine, Ce şi explorează acest Ce. Fie au făcut ceva împreună înainte de a intra în scenă, fie se pregătesc să facă ceva dincolo. Punctul lor comun de concentrare este pe ceea ce este dincolo, dar sunt implicaţi total în Unde, Cine, Ce. Acest exerciţiu ia sfârşit când ceea ce este dincolo este adus pe scenă. Exemple: banchetul unei nunţi, o înmormântare, naşterea unui copil.

Indicaţii pe parcurs: *Păstraţi între voi ceea ce este dincolo! Implicaţi-vă în acţiunea scenică! Exploraţi-o! Intensifwaţi-o!*

Evaluare: Ce era dincolo? Actori, aşa este? Aţi făcut în aşa fel ca PDC-ul să lucreze prin intermediul acţiunii scenice?

Observaţii:

1. Acest exerciţiu şi următorul nu trebuie date până ce raportarea la Unde şi relaţia cu partenerul prin acţiunea scenică nu au devenit o a doua natură.
2. Dacă studenţii aduc pe scenă ceea ce este dincolo înainte să înceapă acţiunea, opriţi pur şi simplu exerciţiul şi continuaţi cu altă echipă sau întoarceţi-vă la el altădată.
3. Fiindcă ceea ce este dincolo este ştiut numai de actori, comunicarea non-verbală va creşte treptat, iar relaţiile personale se vor aprofunda.

^

Ce este dincolo/ întâmplare din prezent

Punct de concentrare: pe ceea ce se întâmplă dincolo.

> Doi actori decid Unde, Cine, Ce. Ei îşi fac acţiunea, în timp ce dincolo are loc ceva care îi priveşte pe amândoi, dar nu este discutat deschis. De exemplu: Unde - birou. Cine - colegi, Ce - selectează scrisorile. Ce este dincolo - adunarea consiliului de administraţie care discută reducerea personalului. Scena se termină când aflăm ce se întâmplă dincolo.

Indicaţii pe parcurs: *Concentraţi-vă pe acţiune! Păstraţi PDC între voi! Fizicalizaţi, nu povestiţi!*

Evaluare: Ce era dincolo? Au păstrat PDC (ce este dincolo) între ei?

Observaţii:

1. Dacă exerciţiul este dat prea devreme, ceea ce este dincolo se dezvăluie prea repede şi exerciţiul se încheie rapid. Pe de altă parte, făcut de studenţi avansaţi care au învăţat cum lucrează PDC pentru ei, exerciţiul poate dura mult, iar spectatorii vor fi total absorbiţi.
2. Acest exerciţiu este o problemă excelentă pentru dezvoltarea improvizaţiei scenice.

Preocupare A

Punct de concentrare: pe concentrarea totală asupra propriilor gânduri în timp ce foloseşti obiectele din mediul apropiat împreună cu partenerul.

> Doi actori, preferabil aşezaţi în acelaşi mediu apropiat. Fiecare este total preocupat de propriile sale gânduri. Unul din ei este mai vorbăreţ şi îşi împărtăşeşte preocuparea, celălalt este tăcut, pare că îl ascultă, dar se gândeşte la altceva. Amândoi lucrează cu obiectele din mediul apropiat. *Exemplu:* Unde - restaurant. Cine - două prietene. Ce - iau masa împreună. A este preocupată de problema pe care o are cu prietenul ei şi verbalizează continuu problema. B este preocupată de o problemă personală care nu trebuie menţionată. Ele mănâncă, îşi cer una alteia unele obiecte, toarnă ceai, etc., în timp ce sunt preocupate de gândurile lor. B îi răspunde lui A numai atunci când aude cu adevărat ceea ce îi spune; totuşi, B nu înţelege şi nu urmăreşte ce-i spune A, fiind tot timpul preocupată de problema ei.

Indicaţii pe parcurs: *Menţineţi acţiunea fluent intre voi! Păstraţi relaţia!*

Evaluare: Actori, v-aţi menţinut preocupările? Acţiunea voastră a avut fluenţă? Spectatori, ce părere aveţi?

Observaţii:

1. Relaţia se leagă numai în momentele când se întinde „o punte" între ele, în unele momente întâmplătoare, când B aude ceea ce îi spune A sau când mediul apropiat le aduce împreună.
2. Variantă: în timp ce A vorbeşte, B este preocupat de un *obiect,* nu de un gând.
3. „Preocuparea" este strâns legată de „Argumentarea susţinută" (cap. Vil) şi poate fi folosită în combinaţie cu acest exerciţiu.

Reflecţii despre „Preocupare":

1. Dacă preocuparea este totală, Unde, Cine, Ce vor căpăta multă viaţă şi se va realiza improvizaţia. Scenarizarea nu va mai fi
posibilă.
2. Scenele care se dezvoltă din acest exerciţiu capătă o realitate extraordinară a detaliului. Publicul va şti totul despre personaje şi despre locul unde se găsesc, fară nici un comentariu. Fiind un fragment, fară început, mijloc sau sfârşit, acest exerciţiu produce o dezvăluire organică a personajelor, a relaţiilor dintre ele, a biografiei şi atitudinilor lor, fară să fie nevoie de informaţii, fapte, poveste sau expunere.
3. Deşi foloseşte procedura „Argumentării susţinute", acest exerciţiu nu cere neapărat vorbire simultană din partea jucătorilor. Uneori pot vorbi în acelaşi timp, alteori unul va vorbi, în timp ce celălalt se gândeşte şi lucrează asupra acţiunii.
4. Jucătorii nu sunt în conflict. Au decis împreună despre ce vor vorbi şi ce vor face. Preocuparea lor diferită rezultă numai din punctele lor de vedere, iar nu dintr-un motiv de ceartă.
5. Acest exerciţiu creează scene bogate şi de aceea este valoros în dezvoltarea materialului pentru scene de improvizaţie.
6. Dacă apare conflictul, opriţi scena şi cereţi studenţilor să-şi revizuiască subiectul ales. Dacă subiectul implică un conflict, transformaţi-1 într-un punct de vedere.
7. Aveţi grijă ca preocuparea din timpul scenei să nu devină relaţia dintre actori.
8. Asiguraţi-vă că studenţii au o acţiune fizică comună, care nu are nici o legătură cu punctul de vedere pe care îl urmăreşte fiecare.
9. Rezistenţa la PDC se va manifesta prin aceea că actorii folosesc acţiunea sau se folosesc reciproc, într-un mod care deplasează preocuparea. Acest punct este greu de înţeles, în special pentru jucătorii care rezistă la PDC şi recurg la gaguri, glume şi texte inutile pentru a face o scenă. Aceştia nu au „încredere în sistem".
10. Dacă studenţii-actori nu pot rezolva această problemă, înseamnă că au nevoie să lucreze mai mult asupra etapelor anterioare. Trebuie rezolvate mai întâi toate exerciţiile pentru „Ce este
dincolo" şi „Argumentarea susţinută".
11. Jucătorii nu trebuie să-şi răspundă unii altora, decât atunci când o idee devine „trambulină", ca în „Argumentare susţinută". Atunci, răspunsul devine organic, şi nu intelectual, şi este foarte interesant de observat.
12. în momentul când preocuparea (acţiunea mentală) înlocuieşte acţiunea, scena s-a terminat; în toate cazurile, acesta este sfârşitul organic al scenei.

/v

început şi sfârşit

(acest exerciţiu accelerează înţelegerea Unde-lui şi dezvoltă scene - material pentru spectacolul de improvizaţie.)

Partea 1

Punct de concentrare: pe Unde, Cine, Ce.

> Un singur actor stabileşte un Unde, Cine, Ce simplu şi apoi, ca de obicei, face scena.

Exemplu: actorul intră în cameră, se uită în jur ca să fie sigur că nimeni nu 1-a văzut intrând şi este evident că vrea să facă ceva ce n-ar trebui. Se uită înjur. Observă un dulap. Se apropie de dulap, deschide câteva sertare şi răscoleşte lucrurile. Aleargă înapoi la uşă, ca să se asigure că nu vine nimeni. Revine la dulap. Scotoceşte în alte

sertare, în cele din urmă, găseşte ceea ce caută şi pune obiectul în buzunarul hainei. Aruncă o privire rapidă în oglindă, ca să se verifice. Iese.

Partea a Il-a

Punct de concentrare: pe construirea fiecărei bucăţi din cadrul acţiunii (început şi Sfârşit).

> Actorul trebuie acum să împartă scena scurtă într-o serie de fragmente mai mici sau „bucăţi". Fiecare fragment trebuie să-şi aibă propriul său început şi sfârşit. Actorul trebuie să anunţe „început!" la începutul fiecărui fragment şi „Sfârşit"! Când se termină. EI trebuie să construiască şi să intensifice fiecare

fragment, unul după altul. Explicaţi mai clar folosind imaginea „urcării unor trepte". *Exemplu:*

Un actor intră (început) Se opreşte să vadă dacă nu e nimeni înăuntru şi apoi închide uşa (Sfârşit).

(început) Se uită înjur, descoperă dulapul şi merge spre el. (Sfârşit), (început) Deschide vreo două sertare, răscoleşte lucrurile, i se pare că aude ceva, închide repede sertarele şi merge la uşă să asculte. (Sfârşit), (început) Se uită înapoi la dulap, se apropie din nou de el. (Sfârşit), (început) Deschide alte sertare, găseşte obiectul căutat. (Sfârşit), (început) Priveşte obiectul şi-l bagă în buzunarul hainei. (Sfârşit), (început) Se uită în oglindă şi îşi îndreaptă îmbrăcămintea, apoi iese din cameră (Sfârşit).

Indicaţii pe parcurs: *Daţi mai multă energie fragmentului următor! Construiţi următorul fragment mai intens! Atacaţi „începutul" mai energic vocal!*

Partea a LII-a

Punct de concentrare: pe a face scena cât se poate de rapid păstrându-i toate detaliile.

> Actorul face scena ca în Partea I, fară a spune „început" şi „Sfârşit", ci făcând totul cât se poate de repede şi respectând toate detaliile.

Evaluarea se face numai la Partea **I** şi a **Ill**-a: Actori, care scenă a fost mai reală pentru voi? Spectatori, pentru voi ce scenă a prins viaţă (a existat în spaţiu)? **Observaţii:**

1. în aproape toate cazurile, vom afla că scena finală a fost mai vie atât pentru actor, cât şi pentru public. Asta pentru că actorul tinde să abordeze „în general" prima scenă sau să se implice subiectiv, folosind mai mult invenţia decât creaţia. „începutul" şi „Sfârşitul" l-au forţat pe actor să facă o detaliere obiectivă a obiectelor, (ca şi în „început şi Sfârşit cu obiecte" şi în „Nemişcare", în acest exerciţiu detaliul reiese pentru că momentul de pauză necesar „opreşte timpul" pentru un moment, astfel încât *vedem* acţiunea.) Scena rapidă a avut de câştigat din detalierea creată de „început" şi „Sfârşit" şi din faptul că studentul nu a avut timp să rememoreze detaliile pe care „început" şi „Sfârşit" le-a creat, ci a luat contact direct cu Unde, Cine, Ce, a fost prezent în momentul prezent.
2. „început" şi „Sfârşit" poate fi un moment pe scenă ca, de pildă, strecurarea unui obiect în buzunar; sau poate fi o serie de acţiuni ca închiderea uşii, traversarea camerei şi deschiderea dulapului.
3. Acest exerciţiu este foarte util pentru cei interesaţi de regie, deoarece dă regizorului o împărţire detaliată a ceea ce trebuie să reiasă din întreaga scenă - îi dă segmentele scenei, astfel încât ştie încotro se îndreaptă fiecare personaj. Este, de asemenea, util pentru actorii teatrului de improvizaţie, când sunt alcătuite scenele pentru spectacol.
4. Puteţi folosi accelerarea scenelor, fără „început" şi „Sfârşit", cât de des doriţi. Acest procedeu înlătură „generalizările" dintr-o scenă şi îi dă viaţă.
5. „început şi sfârşit" este o metodă de descoperire a esenţei scenei, fără intervenţia cerebrală (partea stângă a creierului).

Reflecţie

(Pentru studenţi foarte avansaţi. Acest exerciţiu face parte din grupul

„Ce este dincolo?" şi „Preocupare" pentru avansaţi.)

Punct de concentrare: asupra întâmplării trecute.

> Un singur student. Ca şi în „Ce este dincolo", el alege două serii de circumstanţe. Un Unde, Cine, Ce pentru mediul înconjurător şi pentru acţiunea de pe scenă; al doilea este Unde, Cine, Ce-ul unei întâmplări trecute din viaţa actorului.

Exemplu:

Pe scenă: Unde - o odaie sărăcăcioasă

Cine - un bătrân de 75 ani Ce - lucrează asupra colecţiei sale de timbre.

intâmplarea trecută: Unde - la serviciu

Cine - colegii de birou Ce - petrecerea dată cu ocazia pensionării. **Indicaţiile pe parcurs** trebuie să-1 ajute să se concentreze senzorial **asupra** întâmplării trecute: *Concentrează-te asupra obiectelor din intâmplarea trecută! Vezi spaţiul! Cu ce sunt îmbrăcaţi cei din jur? ('ontinuă-ţi acţiunea! Nu ne povesti întâmplarea trecută - las-o să reiasă!* **Observaţii:**

1. Când gândurile la care reflectează actorul sunt vizibile publicului, scena s-a terminat. Această problemă produce un joc şi un material scenic subtil şi interesant.
2. Dacă scena devine emoţională sau ia forma unei povestiri despre întâmplarea trecută, înseamnă că exerciţiul a fost dat prea devreme. Daţi un pas înapoi şi reluaţi exerciţii mai simple.

Exerciţii suplimentare pentru rezolvarea de probleme privind Unde-le

Exerciţiile următoare sunt probleme în plus ce pot fi date în timpul perioadei de antrenament pentru Unde. În timpul acestor ateliere, studenţii pot continua să deseneze schiţele spaţiului.

Unde specific

Punct de concentrare: pe fizicalizarea Unde-lui specific prin folosirea obiectelor fizice.

> Echipe de doi sau mai mulţi studenţi primesc acelaşi Unde general (cameră de hotel, birou, clasă, etc.). Fiecare echipă trebuie să dezvolte spaţiul mai specific, după ce au ales Cine şi Ce. Un Unde mai specific ar fi: o cameră de hotel din Paris, un birou de spital, o clasă în junglă.

Evaluare: Obiectele special alese au creat un decor distinct şi recognoscibil sau a fost nevoie să ne spună unde se aflau? Este posibil să arătăm diferite variante ale unui Unde numai prin obiecte? **Observaţii:**

1. Dacă este rezolvată, problema va da diferite ritmuri în funcţie de tipul de Unde specific ales. Biroul unui agent de bursă căruia îi merge faxul încontinuu va fî foarte diferit de forfota silenţioasă a unui coridor de spital; o clasă în junglă va fi cu totul diferită faţă de o clasă dintr-o şcoală publică modernă dintr-un oraş.
2. încurajaţi-i pe actori să aleagă locuri neobişnuite, chiar ne-realiste (un birou în Rai, un hotel în junglă). Nu le va fi greu, dacă au făcut „Jocul de cuvinte".
3. Folosiţi „Unde cu ajutor" şi „Unde cu obstacol" atunci când jocul are nevoie de ajutorul profesorului.

Galeria de artă

Punct de concentrare: pe fizicalizarea caracteristicilor fizice (înalt, gras, pitic).

> Unde: o galerie de artă sau un muzeu. Cine: va fi dezvoltat în exerciţiu. Ce: vizitare.

Exerciţiul este făcut de echipe de doi. A stă pe un scaun în scenă. B intră şi vizitează expoziţia. B decide cum arată A şi trebuie să-i arate cumva lui A acest lucru. Când A a aflat cum arată îşi asumă calităţile date de B, se ridică, merge să vadă expoziţia şi apoi iese. **Observaţii:**

1. S-ar putea să fie un exerciţiu greu şi nu va fi rezolvat de toţi studenţii de la început. Oricum, studenţii îl vor găsi foarte interesant. Cel mai important lucru este acela că cere o observaţie foarte atentă a partenerului.
2. Profesorul poate sugera elevilor chiar să exagereze (de exemplu:

înalt de 3 m, picioare imense, uşor ca un balon, etc.). Nu daţi exemplele înainte.

Fizicalizarea Cine-lui prin folosirea unui obiect

Punct de concentrare: pe a arăta Cine folosind un obiect.

V Doi studenţi stabilesc obiectul care va arăta cine sunt. Ei folosesc

obiectul într-o acţiune. *Exemplu:* Cine - doi fizicieni. Obiectul - o tablă. A şi B stau în linişte şi privesc ceva care se află la mică distanţă de ei. A se ridică şi merge spre tablă, ia creta şi scrie o serie de numere - în mod evident o ecuaţie. B îl priveşte când scrie, mormăie ceva şi dă din cap nemulţumit. A se uită întrebător la el. B se concentrează pe ecuaţie, apoi se ridică, se duce la tablă şi scrie o altă ecuaţie. B se întoarce spre A întrebător. A: „Ai dreptate, asta e soluţia"! **Evaluare:** Ne-au arătat sau ne-au povestit?

Observaţie: indicaţi continuu: *Arătaţi, nu povestiţi! Acţionaţi, nu reacţionaţi!*

Unde cu piese de decor

Punct de concentrare: a lăsa obiectele (piesele de decor) să creeze scena.

> Doi sau mai mulţi actori. Tuturor echipelor li se dă o listă identică

de obiecte de decor şi recuzită. Se decid Unde, Cine, Ce. *Exemplu:* o listă tipică de obiecte de decor şi recuzită poate fi: o fereastră spre o scară de incendiu o uşă de baie o uşă exterioară o fereastră spre stradă un pat pliant un frigider pahare, cafetieră, etc.

un dulap de cărţi un şifonier unu-două scaune fotografii

Evaluare: Au scris un scenariu în jurul acestor obiecte sau obiectele au creat scena? Cât de diferite erau scenele una faţă de alta? Fereastra spre scara de incendiu a adus o nouă perspectivă sau era doar un obiect de recuzită?

Observaţii:

1. Nu evaluaţi până când n-au lucrat toate echipele.
2. Acest exerciţiu îl ajută pe profesor să-şi dea seama dacă actorii au început să înţeleagă indicaţia „Lăsaţi Unde-le să creeze scena". Dacă ei impun o scenă obiectelor, în loc să lase obiectele să creeze scena, înseamnă că nu au înţeles încă cum lucrează PDC.

Unde - temă pentru acasă

Punct de concentrare: pe orice dialog şi acţiune care apar din contactul fizic cu obiectele.

> Fiecare student face acasă o schiţă a spaţiului, concentrându-se pe Unde, şi studiază cum ar putea fi utilizată de personaje. Desenează schiţa pentru două personaje, într-o scenă de 2-3 minute şi apoi scrie un scenariu, stabilind personajele şi acţiunea, în funcţie de Unde. Studenţii aduc schiţele şi scenariile în clasă, iar membrii grupului le folosesc. *Exemplu:* Unde - camera de zi. Cine - băiat şi fată. Ce - studiază. Băiatul (PDC asupra biroului) scrie la birou (foloseşte biroul, pixul, etc.). Fata (PDC pe uşă) bate la uşă (utilizează uşa). Băiatul (PDC pe uşă) se duce şi o deschide (utilizează uşa). Etc. **Evaluare:** Acţiunea a apărut din Unde sau era impusă Unde-lui? **Observaţii:**

1. Studentul trebuie să se concentreze întâi pe obiecte. Această concentrare va genera o acţiune cu obiectul respectiv.
2. Acest exerciţiu poate fi făcut într-un singur atelier. Echipe de câte doi pot să-1 elaboreze pe hârtie şi apoi să meargă şi să facă scena.

llnde abstract A

Punct de concentrare: pe a permite Unde, Cine, Ce să rezulte din

aşezarea elementelor de decor.

r Câţiva studenţi aranjează scena cu cortina trasă. Intenţia este de a crea o mizanscenă, care nu este o reprezentare exactă a unui loc anume. Ei pot folosi cuburi, piese de costum, obiecte ciudate şi efecte de lumină neobişnuite. Când termină, se ridică cortina şi un alt jucător trebuie să intre în scenă şi să rămână câtva timp în linişte, să nu facă nici o acţiune până când punerea în scenă nu-1 inspiră să facă ceva anume.

Indicaţii pe parcurs: *Nu forţa! Ai tot timpul! Nu vorbi!*
Evaluare: Punerea în scenă a creat Unde, Cine, Ce sau actorul le-a impus?

Observaţii:

1. Piesele de decor reale şi lumina sunt esenţiale pentru reuşita acestui exerciţiu, deoarece stimulează percepţia, atmosfera şi acţiunea.
2. Deseori graba de a face ceva îl face pe student să iniţieze scena înainte de începutul ei firesc. Aveţi grijă să nu se întâmple aşa.
3. Un alt actor poate fi trimis în scenă, după ce acţiunea a început. El nu trebuie să impună o stare din afară, ci să vină pur şi simplu pe scenă şi să aştepte ca iniţiatorul scenei să-i arate direcţia. Actorul de pe scenă poate chema alţi colegi care, bineînţeles, trebuie să se integreze în atmosfera scenei.
4. Exerciţiul este similar cu „Incursiuni în intuitiv" (cap. VII).

Unde abstract B
Punct de concentrare: pe aşezarea obiectelor de decor şi pe a le permite să lucreze pentru actor.
y A grupează o serie de obiecte, ca de pildă scaune, combinaţii de scaune, mese, rame de ferestre, etc., care sugerează o anumită activitate. Studenţii-spectatori observă obiectele, unul dintre ei intră şi face o acţiune sugerată de acestea. **Evaluare:** Studenţii au permis „decorului" să lucreze pentru ei sau i-au impus un scenariu? Cel care a aranjat decorul a avut o poveste în minte? O scenă? Un scop precis?
Observaţie: Această problemă cere utilizarea maximă a pieselor de decor, recuzită şi a luminii. Cel care aranjează scena nu trebuie să aibă în minte o poveste, ci trebuie să lase „viaţa obiectului" să sugereze modurile de grupare.

Fizicalizarea Unde-lui fără obiecte
Punct de concentrare: pe folosirea aparatului senzorial şi/sau a relaţiilor pentru a arăta Unde.
> Doi actori trebuie să fizicalizeze Unde-le prin:

- a privi ceva (văz)
- a auzi ceva (auz)
- prin relaţii (Cine)
- prin efecte sonore
- prin efecte de lumină
- printr-o acţiune

Evaluare: Au folosit obiectele pentru a ne arăta? Au făcut un simplu exerciţiu de văz, auz, etc. (ca în „Orientare") sau ne-au arătat Unde? **Observaţii:**

1. Acest exerciţiu va ajuta la înlăturarea „cârjelor" studentului timorat: folosind obiectele numai pentru a arăta Unde.
2. Acest exerciţiu poate părea similar cu cele date în primele ateliere de Orientare, dar aici PDC este asupra Unde-lui - o deosebire subtilă, dar importantă.
3. Nu folosiţi acest exerciţiu până când „Fizicalizarea Unde-lui prin Cine şi Ce" (vezi mai jos, n.t.) nu a fost asumat.
4. Relaţiile între personaje cresc în intensitate prin acest exerciţiu.
5. Studenţii avansaţi consideră această problemă o provocare foarte interesantă, de aceea îi puteţi consacra multe ateliere, folosind toate metodele de a fizicaliza Unde-le.

Trimiterea cuiva pe scenă

Punct de concentrare: pe dezvoltarea şi/sau încheierea unei întâmplări (scene).

> Doi studenţi decid Unde, Cine, Ce şi încep scena. Alţii vor intra în scenă în timpul acţiunii, dacă prezenţa lor poate dezvolta sau finaliza scena.

Indicaţii pe parcurs: *Explorează acea acţiune! Intensifică acel sentiment! Acceptă noul partener! Intră numai dacă e nevoie! Intră să dezvolţi! Explorează şi intensifică!*

Evaluare: Studenţii care au intrat în scenă, au ajutat la dezvoltarea sa? Studentul a intrat când era nevoie de el? Parteneri, ce părere aveţi? Dar voi, spectatori? **Observaţii:**

1. Acest exerciţiu este util atunci când un grup de actori preiau sugestiile date de public. Acest lucru îi animă pe toţi să intre (când e nevoie) pentru a ajuta la dezvoltarea/terminarea scenei (când se împotmoleşte). Deşi în spectacol nu se poate striga „Un minut", totuşi acest exerciţiu serveşte aceluiaşi scop.
2. Acest exerciţiu seamănă cu „Joc de localizare", dar este mai avansat prin faptul că jucătorii intră în scenă numai dacă pot ajuta la dezvoltarea sau la terminarea ei.
3. Variantă: un student sau profesorul anunţă „îngheaţă!", moment în care cei de pe scenă îngheaţă şi un student atinge pe altul (ca la leapşa, n.t.) sau intră ca un Cine definit.

Scenă concisă

Punct de concentrare: a arăta Cine şi Ce prin folosirea Unde-lui.

> Un singur jucător decide Unde, Cine, Ce şi joacă scena. **Observaţie:** Variantă: momentul unei decizii în viaţa personajului.

Exemple: a merge sau nu la un azil de săraci; a renunţa sau nu la un copil; a te sinucide sau nu.

Fizicalizarea Unde-lui prin Cine şi Ce

Punct de concentrare: a arăta Unde prin folosirea Cine-lui şi Ce-ului.

> Doi sau mai mulţi studenţi decid Unde, Cine, Ce. *Exemplu:* Unde - un orfelinat; Cine - o fetiţă şi un bărbat; Ce - un nou părinte ia o fetiţă. în acest caz, întregul sens al orfelinatului s-a desprins clar.

Evaluare: Fizicalizarea Unde-lui prin Cine intensifică relaţiile? Este posibil a arăta Unde prin Cine?

Observaţii:

1. Studentul-actor nu trebuie să spună niciodată unde se află.
2. Acest exerciţiu este util pentru intensificarea relaţiilor.

Unde fără mâini

> Se joacă la fel ca şi „Acţiune fară mâini" (cap. III).

Puteţi observa care studenţi nu sunt dependenţi de profesor căci reuşesc, fară să li se spună, să acţioneze justificat fară mâini. De pildă, într-un dormitor, studenta poate avea lac proaspăt pe unghii şi de aceea deschide şi închide sertare şi uşi cu picioarele, coatele, umerii.

Un student care se bucură de o plimbare în parc poate merge cu mâinile în buzunare şi poate lovi o piatră, poate lăsa ramurile copacilor să-i atingă umerii, poate să-şi îngroape faţa în flori. Cei care nu justifică nefolosirea mâinilor se vor concentra asupra mâinilor, în loc să folosească obiectele pentru a arăta locul acţiunii, ceea ce schimbă radical problema. Lăsaţi-i pe studenţi să descopere singuri acest lucru.

Capitolul V ACŢIUNEA CU TOT CORPUL

Conştientizarea de către actor a faptului că este un organism unitar, are loc atunci când întregul său trup, din cap până-n picioare, funcţionează unitar prin reacţiile sale vitale, (vezi introducerea de la capitolul XI). întregul său trup este un vehicul al expresiei şi trebuie să se dezvolte ca un instrument sensibil pentru percepţie, contact şi comunicare. Indicaţia „ *Vezi cu cotul!"* este un mod de a-1 ajuta pe studentul-actor să-şi depăşească conceptul cerebral al unui sentiment/al unei senzaţii şi să-1 repună acolo unde îi este locul - în organismul total. De fapt, trebuie să plângem cu stomacul şi să digerăm cu ochii.

Acest capitol conţine exerciţii care îl ajută pe studentul-actor să fizicalizeze, pentru el însuşi, indicaţiile pe parcurs folosite în timpul studiului: *Simte furia la baza spatelui! Auzi sunetul cu vârful degetelor! Gustă mâncarea până în vârful degetelor de la picioare!*

Totuşi, ideal ar fi ca toate atelierele de arta actorului să fie completate cu exerciţii de mişcare, conduse de un specialist. Ne referim la profesorii avangardişti şi la cei care cercetează problemele de mişcare în relaţie cu mediul înconjurător. Aceştia au înţeles că o totală libertate corporală, iar nu controlul corporal, este ceea ce ne trebuie pentru ca graţia firească să apară, în opoziţie cu mişcarea artificială.

EXERCIŢII PENTRU PĂRŢI ALE CORPULUI

Numai tălpi şi gambe

Aceste exerciţii sunt menite să dezvolte o folosire mai organică a tălpilor şi a gambelor şi să-1 ducă pe studentul-actor la conştientizarea faptului că acestea sunt părţi integrante ale corpului. Pentru aceste exerciţii este necesară o cortină, ridicată exact atât cât să arate tălpile şi gambele actorilor. Dacă nu avem cortină, putem folosi o pânză ridicată la nivelul genunchilor. Asiguraţi-vă că partea de sus a trupului este ascunsă.

Partea I

Punct de concentrare: pe a arăta Cine şi Ce sau o stare emoţională, numai cu ajutorul tălpilor şi gambelor.
> Pe rând, jucătorii arată (nu vorbesc), folosindu-şi numai tălpile şi gambele, Cine, Ce sau o stare emoţională (nerăbdare, tristeţe, etc.). Cereţi studenţilor să lucreze desculţi atunci când e posibil. Ştiind că le sunt expuse picioarele, vor lucra mai bine. **Indicaţii pe parcurs:** *Arată-ne Cine eşti cu degetele de la picioare! Pune toată energia în picioare! Nu-ţi vedem faţa! Pune-ţi sentimentele în picioare!*

Evaluare: Ce stare vi s-a comunicat? Ce făcea actorul? Picioarele sale au fizicalizat sau au povestit? Expresivitatea ar fi putut fi mai puternică? Mai variată? **Observaţii:**

1. Acest exerciţiu, ca şi altele care izolează părţi ale trupului, îi ajută pe studenţi să fizicalizeze indicaţiile folosite în multe jocuri teatrale: *Simte furia la baza spatelui! Auzi sunetul cu vârful degetelor! Gustă mâncarea până în vârful degetelor de la picioare!*
2. Indicaţia *Vezi cu degetele,* de exemplu, îi ajută pe actori să depăşească conceptele cerebrale despre sentimente şi le redă întregului organism.

Partea a Il-a

Punct de concentrare: pe comunicarea numai cu tălpile şi gambele. V Ca mai sus, sunt vizibile numai tălpile şi gambele. Doi jucători decid Unde, Cine, Ce. Nu se foloseşte nici un dialog. Numai tălpile şi gambele trebuie să comunice relaţii, sentimente, Unde, etc. *Exemple:* tineri îndrăgostiţi pe o bancă în parc; două persoane urmăresc un film; refuzul unui vânzător ambulant venit la uşă. **Indicaţii pe parcurs:** *Arătaţi cu ajutorul picioarelor! Amplificaţi!* **Evaluare:** Cine erau? Unde erau? Câţi ani aveau? A fost clară comunicarea? A existat diversitate în mişcare? **Observaţii:**

1. După ce problema se rezolvă în doi, numărul de jucători poate creşte.

2. Observaţi cum lucrează de acum înainte studenţii, pentru a vedea cât de mult au asimilat. Picioarele lor sunt mai active? Uşile se închid cu picioarele? Sunt folosite mai mult picioarele într-o scenă în care actorul meditează sau e nervos? Picioarele au căpătat viaţă? Trupul actorilor, din cap până-n picioare, are mai multă energie? Picioarele au spus o poveste; scena a evoluat?

Numai mâini

Mulţi actori care îşi folosesc mâinile împreună cu feţele şi vocile le uită adevărata valoare. Unii le leagănă ca pe nişte saci cu nisip, gesticulează ca bucătarii francezi sau le folosesc numai pentru a ţine ţigările. Şi, bineînţeles, actorii imaturi îşi folosesc mâinile pentru a accentua fiecare cuvânt - o utilizare neinteresantă a unei energii importante. în exerciţiul care urmează, studentul-actor învaţă să fizicalizeze relaţiile cu ajutorul mâinilor.

Pregătindu-se pentru acest exerciţiu, profesorul caută o scenă mică, ca de teatru de marionete, care să ascundă vederii corpurile actorilor. Se poate folosi şi o masă dreptunghiulară acoperită în partea de sus cu o pânză. Spaţiul miniatural de joc poate fi iluminat. Pot fi folosite, dar nu neapărat, şi obiecte mici de recuzită.

Punct de concentrare: a arăta Unde, Cine, Ce numai prin folosirea mâinilor.

> Echipe de doi decid Unde, Cine, Ce. Nu se folosesc alte părţi ale corpului, în afară de mâini şi antebraţe; nu se foloseşte vorbirea. *Exemplul 1*

La început am văzut nişte mâini scriind ceva pe o bucată de hârtie. Ele au dat hârtia la o parte şi au făcut un gest către cineva din afara scenei, să vină şi să stea de cealaltă parte a biroului. A intrat a doua pereche de mâini. Ele erau încordate şi păreau noduroase şi tremurătoare, de parcă aparţineau unui paralitic. Ele încercau să se ascundă, să devină calme. Prima pereche de mâini le-a liniştit cu blândeţe şi a prezentat hârtia mâinilor paralizate ca să o semneze. Le-a dat şi un pix pe care acestea l-au apucat cu mare dificultate. în timp ce mâinile paralizate luptau să semneze hârtia, cele dintâi făceau gesturi liniştitoare, mângâietoare, prietenoase. Scena a mers aşa câtva timp; toată atenţia noastră fiind concentrată numai asupra mâinilor, scena a devenit emoţionantă şi foarte interesantă. *Exemplul 2*

Unde - un confesional, Cine - un preot şi un criminal, Ce - criminalul se spovedeşte preotului.

Indicaţii pe parcurs: *Râzi cu degetele! Ridică mâinile, nu umerii! Adu-ţi aminte că nu-ţi putem vedea faţa! Pune-ţi toată energia în vârful degetelor!*

Evaluare: vezi evaluarea „Exerciţiului pentru spate". Subliniaţi studenţilor-spectatori: Au comunicat relaţiile? Actorilor: aţi plănuit o poveste? **Observaţii:**

1. Acest exerciţiu, ca şi cel pentru picioare, poate fi făcut de un singur actor. Ei trebuie să arate Cine sunt şi Ce fac, precum şi starea în care se află - durere, de exemplu.
2. La început, studenţii vor avea o tendinţă puternică de a-şi folosi feţele sau alte părţi ale corpului, care sunt, de fapt, invizibile pentru spectatori. Dacă ei rezolvă problema de a arăta Unde, Cine

şi Ce cu ajutorul mâinilor, îşi vor dezvolta în curând articulaţiile degetelor.

3. Evitaţi întotdeauna discutarea folosirii exagerate a mâinilor. Este mai util să li se vorbească despre energie, dacă studenţii au început să gândească în această terminologie: în loc să le spună să nu-şi folosească mâinile, profesorul le poate sugera că energia mâinilor poate fi canalizată în altă parte. De cele mai multe ori însă, nici nu este nevoie ca lucrul acesta să fie pomenit.
4. Exerciţiile pentru degete sunt utile pentru dezvoltarea mâinilor.
5. Tendinţa de a plănui o poveste este puternică în acest exerciţiu. De aceea, li se va reaminti din nou studenţilor să lase PDC-ul să lucreze pentru ei.

Exerciţiu pentru spate

Punct de concentrare: a folosi spatele pentru a fizicaliza acţiunea interioară.

> Orice număr de jucători.

Prin acest exerciţiu, studenţii-actori îşi vor da seama că indicaţia „Nu staţi cu spatele la public" este folosită doar ca un semnal de pierdere a comunicării cu publicul. Actorii învaţă să comunice fără ajutorul dialogului sau

al expresiei faciale - pe scurt, să comunice cu corpul. ***Exerciţiu preliminar:*** Cereţi ca doi studenţi să vină în faţa clasei. Unul trebuie să stea cu faţa la public, celălalt cu spatele. Spectatorii trebuie să facă o listă cu părţile corpului fiecărui actor, părţi care pot fi utilizate pentru comunicare. La numirea lor, actorul respectiv trebuie să le pună în mişcare.

Privire din faţă

9. Dinţi
10. Umeri
11. Torace care se dilată
12. Palme şi braţe
13. Stomac mobil
1. Frunte mobilă
2. Sprâncene mobile
3. Ochi mobili
4. Obraji mobili
5. Nas mobil

Capitolul VI

PLASAREA NON-REGIZORALĂ ÎN SCENĂ

PRINCIPII FUNDAMENTALE

Unul din semnele distinctive ale unui actor experimentat este mişcarea lui scenică firească şi cu scop. Mişcarea scenică sau Plasarea în scenă trebuie înţeleasă corect. Profesorul-regizor nu trebuie să influenţeze prea mult locul unde stă actorul sau felul cum intră şi iese din scenă, decât în cazul în care poziţia accentuează sau slăbeşte relaţiile, caracterizarea, atmosfera.

Plasarea în scenă trebuie să faciliteze mişcarea, să accentueze şi să intensifice gândirea şi acţiunea şi să întărească relaţiile. Ea poate fi folosită simbolic sau vizual, pentru a sublinia conflictul, relaţiile şi atmosfera. Echilibrează acţiunea şi echilibrează decorul. Este actorul în spaţiul scenic, mişcându-se pe fundalul şi atmosfera create de costume şi decor. *Este motivarea tabloului scenic.*

Plasarea în scenă trebuie înţeleasă în acest mod. Actorul trebuie să înveţe să ia în considerare cerinţele scenei. Ca un jucător de fotbal bine antrenat, el trebuie să fie întotdeauna atent unde poate ateriza mingea la un moment dat şi, în timp ce se mişcă pe scenă, trebuie să fie conştient de prezenţa colegilor săi, ca şi de locul şi rolul lor în mediul înconjurător total. Actorul trebuie să devină atât de sensibil la plasarea în scenă, încât să menţină tabloul scenic interesant şi vizibilitatea clară în orice moment.

În teatrul tradiţional, plasarea în scenă nu trebuie niciodată să deranjeze sau să pară o lecţie învăţată. Actorul nu trebuie să se mişte de la canapea la scaun sau la uşă ca un dansator prost care şi-a memorat paşii. Plasarea prematură în scenă, impusă arbitrar unor actori fară experienţă, creează o rigiditate neplăcută şi îi face incapabili să întâmpine momentele de criză din timpul spectacolelor. Actorii antrenaţi în plasarea non-regizorală în scenă aplică extraordinar temele regizorale, mişcându-se pe scenă întotdeauna conştienţi de locul lor în întreg. Plasarea non-regizorală în scenă dezvoltă capacitatea de selecţie spontană şi capacitatea de a face faţă tuturor crizelor.

în teatrul de improvizaţie, necesitatea de a înţelege acest subiect este evidentă. La fel ca şi în cazul altor convenţii scenice, studenţii- actori trebuie să-şi însuşească această capacitate, până când devine intuitivă sau o a doua natură. Plasarea spontană pare că a fost atent repetată, atunci când actorii improvizează *cu adevărat.*

Plasarea non-regizorală creează între actor şi regizor aceleaşi relaţii pe care ei trebuie să le aibă când dezvoltă scene pentru teatrul de improvizaţie. Este „dă şi preia" între actor şi regizor. Deoarece regizoail are un mod diferit de a privi şi poate vedea din punctul de vedere al spectatorului, el poate (observând ceea ce a creat spontan actorul) să aleagă ceea ce corespunde cel mai bine unei scene şi să transmită înapoi actorului. în felul acesta, regizorul selecţionează, respinge, adaugă la acţiune ceea ce crede că e mai bine, ajutat şi de sugestiile dramaturgului. Astfel, actorii şi regizorul lucrează ca un tot unitar, întărind piesa finită cu totalitatea energiei lor creatoare individuale.

Capacitatea crescândă de a vedea scena din punctul de vedere al spectatorului în timp ce se află pe scenă, îi determină actorului conştientizarea acţiunii în relaţie cu ceilalţi şi devine astfel un pas mare către autoidentitate, care îl fereşte de efectele negative ale egocentrismului şi exhibiţionismului.

Acţiunea scenică
y

Acţiunea scenică este strâns legată de Plasarea în scenă, se dezvoltă mână în mână. Cel mai experimentat regizor sau actor nu poate găsi întotdeauna cerebral o acţiune scenică interesantă. Ca şi
Plasarea în scenă, acţiunea trebuie să pară spontană. Acest lucru se poate întâmpla numai când se dezvoltă din relaţiile scenice. Acţiunea scenică nu trebuie să fie doar o activitate care să-i ţină ocupaţi pe actori. Pe lângă metoda evidentă de adoptare a acţiunii sugerate în scenariu, regizorul teatrului tradiţional va vedea că folosirea exerciţiilor care urmează creează mult mai multă acţiune decât ar putea găsi regizorul sau actorul după multe ore de muncă asupra scenariului.

Comunicarea cu publicul

Indicaţiile *Include publicul!, Fă-te auzit!* şi *Nu răsturna barca!* vor da studenţilor receptivitate faţă de plasarea în scenă. Termenul „plasare" ca atare va fi evitat în ateliere pentru că poate deveni o etichetă. Comunicarea cu publicul, includerea sa în joc, trebuie să devină o problemă personală pentru studentul-actor. Atunci când este bine înţeleasă, termenul poate fi introdus; deşi, chiar şi cu actorii profesionişti, *Include publicul!* determină o reacţie mai firească decât un comentariu despre plasarea lor proastă în scenă. Căci, uneori este necesar să li se amintească şi actorilor profesionişti că *se află pe scenă cu un scop.*

Multe momente interesante apar când actorii, încercând să comunice tabloul scenic, trebuie să-i activeze pe ceilalţi actori. Când regizorul dă indicaţia *Comunică tabloid scenic,* el nu trebuie niciodată să numească pe actori. *Fiecare* actor în parte este răspunzător pentru tot ce se întâmplă pe scenă. Dacă unii actori nu sunt conştienţi de tabloul scenic, alţi actori trebuie să-i mişte. Dacă acest lucru nu se poate face, atunci toţi trebuie să creeze un nou tablou scenic în jurul actorului nereceptiv. Această conştientizare reciprocă dă flexibilitate scenei. într-un anumit sens, ori de câte ori este necesar, fiecare actor îndeplineşte rolul de regizor sau sufleor.

Când actorii lucrează pentru scena integrală, ei nu pot fi decât recunoscători pentru un asemenea ajutor. De pildă: situaţia este un birou. Howard stă în faţa secretarei, astfel încât nu o putem vedea.
Howard a uitat de plasare şi nu reacţionează la indicaţia *Comunică tabloul scenic!* Atunci, secretara spune simplu „Vrei să iei loc?", sau „Vrei să vii puţin încoace?", sau îl mişcă pur şi simplu fizic, sau, dacă nici de data aceasta nu urmează reacţia, îşi va schimba ea locul în raport cu el.
Exerciţiul pentru această problemă este „Tabloul scenic" din Addenda I.

Preocupare B

Punct de concentrare: pe preocuparea totală şi pe verbalizarea propriului punct de vedere în timp ce acţionezi şi relaţionezi cu partenerul.
> Doi jucători avansaţi aleg Unde, Cine, Ce şi un subiect sau un punct de vedere despre care să discute în timp ce acţionează. Acţiunea (Ce-ul) trebuie să îi implice total pe amândoi; de exemplu: pregătirea unui picnic, a

unei ieşiri în oraş, etc., astfel încât de-a lungul scenei să aibă mereu nevoie de ajutorul partenerului (în cazul picnicului pregătesc împreună mâncarea, caută obiectele necesare, etc.) Actorii trebuie să discute din puncte de vedere diferite în timp ce relaţionează prin acţiune şi dialog fluent. Ei trebuie să fie total implicaţi în acţiunea fizică comună şi, în acelaşi timp, total preocupaţi de gândurile lor. (vezi exerciţiul „Nemişcare", cap. VII). **Indicaţii pe parcurs:** *Păstrează-ţi propriul punct de vedere! Acţiunea e continuă! Relaţionaţi numai atunci când acţiunea vă determină!* **Evaluare:** Erau total preocupaţi de punctul lor de vedere? Au făcut împreună acţiunea? Au folosit continuu Unde-le? Se preocupau separat de punctele lor de vedere, neconstruind unul pe argumentul celuilalt? Gândul la propriul punct de vedere i-a separat pe de o parte, iar Unde, Cine, Ce-ul i-a păstrat complet implicaţi şi în relaţie pe de altă parte? Au verbalizat privitor la anumite lucruri din mediul apropiat, fară a deplasa preocuparea?
Observaţie:
Alte exemple: Unde - în faţa casei; Cine - doi îndrăgostiţi; Ce - joacă crichet; Subiectul ales - sărutatul în public. Unde - bowling; Cine - soţ şi soţie; Ce - să marcheze; Subiectul ales - ce să facă cu mama soţului. Al doilea exemplu a produs conflict în momentul prezent, de aceea a fost oprit, s-a discutat şi s-a reluat. Reformularea „Ce e de făcut cu oamenii în vârstă?" a fost mai potrivită şi tema iniţială „Ce să facem cu mama?" a rezultat în mod natural.

Vezi alte observaţii la „Preocupare A". **Dă şi preia/ Două scene**

(Introducerea acestui exerciţiu este „încălzire pentru Dă şi preia", Addenda 1)
Acest exerciţiu, care cere predare şi preluare, este de asemenea strâns legat de problemele de ascultare şi vorbire şi trebuie folosit în acest scop. Primele patru părţi ale acestui exerciţiu, de la A la D, trebuie folosite pentru problemele de ascultare şi vorbire. Deşi exerciţiile următoare sunt direct legate de propria plasare în scenă, este mai clar dacă le precede seria de la A la D.

Fără a asculta, o echipă nu poate nici să dea, nici să preia. Iar dacă o echipă preia, cealaltă echipă nu poate să dea, până când vocea nu-şi face loc cu precizie, rezonanţă şi claritate. Din acest motiv, „Dă şi preia" este deosebit de valoros pentru rezonanţa vorbirii. Pentru a da sau a prelua, o voce - asemenea unui instrument - trebuie să-şi facă simţit tonul. Actorii îşi pot dezvolta această abilitate de a da şi a prelua, în asemenea măsură încât uneori echipele pot să dea sau să preia o scenă numai cu un singur cuvânt. Exerciţiul a apărut în momentul în care am observat că actorii aveau dificultăţi în stabilirea relaţiilor atunci când erau patru sau mai mulţi pe scenă şi când existau mai mulţi centri ai atenţiei (ca de pildă: o scenă într-un restaurant, la o petrecere, etc.).

A. Dă şi preia (cu indicaţii)
Punct de concentrare: pe ascultarea/auzirea partenerului pentru a şti când să dai şi când să preiei.
> Echipe de câte patru, reîmpărţite în echipe de câte doi. Se aşează două mese pe scenă, fiecare subechipă la o masă. Membrii fiecărei subechipe pornesc anumite relaţii între ei (de pildă, subechipă A, soţ şi soţie, hotărăsc să se despartă; subechipă B, doi oameni de afaceri, încearcă să încheie o tranzacţie). în nici un moment al exerciţiului subechipele nu trebuie să aibă vreo relaţie între ele. Fiecare subechipă lucrează o scenă independentă.
Ambele subechipe îşi încep scena în acelaşi timp. După ce au început acţiunea, profesorul-regizor cere uneia dintre echipe, să zicem subechipă A, să *Preia!* Atunci, subechipă B trebuie să iasă din centrul atenţiei şi să-1 predea subechipei A. Cu alte cuvinte, când este numită subechipă A, scena lor devine PDC- ul acţiunii scenice şi ei trebuie să-şi comunice problema publicului cu ajutorul vocii. în acelaşi timp, subechipă B trebuie să oprească orice activitate vizuală şi sonoră fără să îngheţe, continuându-şi relaţiile şi problema, chiar dacă sunt acum în afara centrului de atenţie. Când profesorul numeşte subechipă B, actorii trebuie să intre înapoi în centrul atenţiei şi să-şi comunice vocile şi problema publicului, în timp ce subechipă A iese din atenţie, oprindu-şi orice activitate sonoră şi vizuală, dar continuând relaţia. *De exemplu*: Când este numită subechipă A, subechipă B (oamenii de afaceri care încheie o tranzacţie) poate, deşi încetează orice sunet şi acţiune vizuală, să-şi menţină relaţia recitind contractul, să se gândească sprijinindu-şi capul în mâini, să se privească curioşi.

Când este numită subechipă B, cei din subechipă A (soţul şi soţia care hotărăsc să divorţeze) se pot întoarce supăraţi cu spatele unul la altul, pot să plângă sau să se îmbrăţişeze. Aceste tehnici îi ajută pe cei care nu sunt în centrul atenţiei să continue relaţia între ei şi cu problema. **Indicaţii pe parcurs:** *Masa A! Preia! Masa B! Dă! Cei din umbră,*

păstraţi relaţia! Masa B! Preia! Masa B! Dă! Nu îngheţaţi!

Observaţii:

1. Dacă echipele îşi aşteaptă vizibil „rândul", îngheaţă, înseamnă că nu au rezolvat problema. Multor studenţi-actori le vine greu să menţină relaţiile şi tensiunea în linişte şi nemişcare. Ei vor căuta să facă continuu o acţiune, oricât de neînsemnată. Dacă acest lucru devine o problemă a întregului grup, daţi-le exerciţiul „Tensiune mută" (cap. VII).
2. Căutaţi momentele spontane de revelaţie pe care actorii le au în lupta lor de a da, fără a îngheţa şi fără a depinde de exemplele profesorului. Dacă acest exerciţiu va fi folosit într-un spectacol public, atunci se explorează şi se discută despre toate posibilităţile de retragere din centrul atenţiei. (în acest manual, se dau exemple în scopul de a clarifica, dar profesorul nu trebuie să dea exemple în timpul atelierelor sale. încurajaţi-i pe studenţii care rezistă la un exerciţiu să încerce să rezolve problema, chiar dacă s-ar putea să nu reuşească. - adăugire din ediţia 1983, n.t.)

B. Dă şi preia/ „Dă!"

Punct de concentrare: pe *predarea* centrului atenţiei celeilalte
echipe.

> Profesorul nu mai numeşte subechipele, ci acestea îşi pasează singure una alteia centrul atenţiei, când şi cum hotărăsc.

C. Dă şi preia/ „Preia!"

Punct de concentrare: pe *luarea* centrului atenţiei celeilalte echipe.

> Acum, subechipele trebuie să-şi ia centrul atenţiei una alteia. Exerciţiul se transformă deseori în strigăte şi confuzie generală, dar continuaţi. Când problemele scenelor respective determină apariţia selecţiei spontane, studenţii-actori vor cânta, vor sări pe scaune, vor sta în cap, etc., dacă aceste strategii sunt necesare pentru preluarea centrului atenţiei.

Indicaţii pe parcurs: *Ia! Ia!* (până ce reuşesc să preia)

D. Dă şi preia/ Alegerea actorului

Punct de concentrare: pe *luarea şi predarea* centrului atenţiei fară indicaţii pe parcurs.

> De această dată subechipele trebuie să ia şi să dea atunci când o cere situaţia, fără ajutorul indicaţiilor profesorului.

Evaluare: Actori, cedarea atenţiei a constituit o problemă? Răspunsul, aproape în toate cazurile, va fi „Da. Nu am putut auzi cealaltă echipă şi de aceea nu am ştiut când să dăm." Când puteaţi preda atenţia? „Când cealaltă echipă intra energic". Aţi avut vreo problemă în a prelua centrul atenţiei? „Da". De ce? „Pentru că n-am putut interveni destul de energic pentru a-1 lua."

Evaluarea îi va face pe cei mai mulţi dintre studenţi să realizeze că relaţiile sunt implicite, indiferent dacă dau sau preiau, şi trebuie să fie începute înainte ca scena să ajungă în centrul atenţiei. Studentul teatrului de improvizaţie trebuie să ştie când să dea şi când să preia centrul atenţiei. în oricare din aceste cazuri, vor fi vizibile aceleaşi rezultate: o energie scenică mai intensă şi un tablou scenic mai clar. **Observaţii:**

1. Când scena devine confuză, toată lumea vorbind deodată, indicaţi „Dă şi preia" şi actorii vor da sau vor prelua, după cum este cazul.
2. Acest exerciţiu trebuie repetat continuu în cursul studiului.
3. Acest exerciţiu este valoros şi pentru studentul-regizor.

Convergenţă şi Reîmpărţire

Punct de concentrare: pe predarea şi preluarea centrului atenţiei unui eveniment.

> Echipe de 4, 6 sau 8 decid Unde, Cine şi Ce şi apoi se împart în subechipe de doi actori care se află în relaţie directă. De exemplu: Unde - o petrecere; Cine - oaspeţi; Ce - mănâncă, beau, etc. în timpul acţiunii echipele dau şi preiau centrul atenţiei ca în „Dă şi preia". Profesorul anunţă: „Convergentă!" şi toate subechipele trebuie să găsească o acţiune comună, cum ar fi aducerea mâncării pe masă. Când profesorul anunţă: „Reîmpărţire!", subechipele

trebuie să se rupă şi să se regrupeze cu noi parteneri şi să-şi continue exerciţiul „Dă şi preia". Profesorul cere „Convergenţă" şi „Reîmpărţire" până când actorii ajung din nou în echipele iniţiale. **Indicaţii pe parcurs:** *Dă şi preia! Când preia o echipă cealaltă predă! Dă şi preia! Convergenţă! Se unesc toate echipele! Reîmpărţire! Parteneri noi! Dă şi preia! Preia şi predă! Convergenţă!* **Evaluare:** Dacă subechipă A avea centrul atenţiei, B şi C au găsit moduri interesante de a intra în umbră? Au integrat convergenţa şi reîmpărţirea în scena comună făcând acţiuni credibile? Au dat şi au preluat ca să îmbogăţească evenimentul, scena? **Observaţie:** Pentru a facilita înţelegerea temei este recomandabil ca toate echipele să treacă prin exerciţiul cu petrecerea, deoarece indicaţia „Convergenţă!" determină interacţiunea întregului grup, iar apoi se pot reîmpărţi justificat.

Lupul singuratic
Punct de concentrare: pe predarea şi preluarea centrului atenţiei unei scene.
> Exerciţiul este o variantă a celui de mai sus. Toate subechipele sunt de doi, dar există şi o subechipă numai cu un singur jucător. Cu alte cuvinte, dacă există cinci oameni într-o echipă, subechipele vor fi formate din doi, doi şi unu; dacă sunt trei studenţi vom avea două echipe: una cu doi şi una cu un student. Toate subechipele aleg un Unde care poate ti o situaţie de grup: o sală de aşteptare la doctor, un depou de autobuze, un hol de hotel sau o bibliotecă. Fiecare subechipă alege separat Cine şi Ce. De exemplu: Unde - sediul unui ziar; Cine - echipa A: doi reporteri, echipa B: editor şi fotograf, echipa C: un băiat care copiază documente. Reîmpărţirea, când profesorul o indică, va produce o echipă cu un singur actor (lupul singuratic), a cărui problemă, neavând un partener cu care să lucreze, este să câştige centrul atenţiei. Profesorul trebuie să perceapă ce se întâmplă în „Dă şi preia" şi să
urmărească cu mare atenţie, ca să poată prinde momentul prielnic pentru convergenţă şi reîmpărţire. **Indicaţii pe parcurs:** *Dă şi preia! Când preia o echipă, predă! Convergenţă! Se reunesc toate echipele! Reîmpărţire! Noi parteneri! Dă şi preia! Joacă jocul! Convergenţă!* **Observaţii:**
Până când se indică „Convergenţă!" echipele sunt preocupate de relaţia şi dialogul propriu. în timpul convergenţei, dialogul şi acţiunea tuturor se combină. Când se reîmpart echipele fiecare relaţionează cu un nou partener.

Schimbarea locurilor Punct de concentrare: pe relaţia cu partenerii. > Echipe de 4-8 actori decid Unde, Cine, Ce şi se împart în subechipe de doi în care studenţii sunt număraţi: Unu, Doi. După ce a început jocul, profesorul anunţă *Unu!* Actorii cu numărul Unu îşi schimbă poziţia în scenă, iar numerele Doi vin în locul pe care Unu 1-a eliberat. Când profesorul anunţă *Doi!,* numerele Doi îşi schimbă poziţia, iar numerele Unu vin în locul lor. Cereţi schimbări până când studenţii se mişcă cu uşurinţă. Apoi fiecare actor poate iniţia o mişcare la care un partener să răspundă. Toată acţiunea se desfăşoară în Unde, Cine, Ce. **Indicaţii pe parcurs:** *Unu, schimbă locul! Doi, schimbă locul!* (Indicaţi schimbări până când actorii se mişcă cu uşurinţă) *Sunteţi pe cont propriu! Urmează-l pe iniţiator!*
Evaluare: Spectatori, mişcarea era justificată? Mişcările au fost inspirate?
Observaţii:
1. în cadrul situaţiei, actorii pot să se cunoască sau nu. De exemplu: la o petrecere se presupune că personajele se cunosc între ele, dar acest lucru nu este valabil şi într-o gară.
2. Concentrarea necesară pentru a observa mişcările unui partener, în timp ce jucătorul însuşi iniţia o mişcare, aduce strălucire scenei,

făcându-i pe actori atenţi unii la alţii. 3. Nu permiteţi echipelor să aleagă o mişcare în sine, ca cea dintr-o galerie de artă. Reamintiţi-le să păstreze problema interesantă.

Vizibilitate

(Transformarea tabloului scenic)

> Comunicarea tabloului scenic va deveni, în cele din urmă, un proces organic pentru studentul-actor. Totuşi, acest exerciţiu este deosebit de util pentru accentuarea legăturii vizuale între actor şi public şi pentru stimularea mişcării scenice expresive.

Practicabile, cuburi, trepte şi rampe sunt foarte utile, pentru a putea găsi întrebuinţări cât mai interesante şi mai diverse ale nivelurilor scenei.

1. Trasaţi pe tablă o diagramă a liniei vizuale de la actorul de pe scenă la spectatorul din sală.
2. Pentru a spori simţul perspectivei, cereţi studentului să-şi plaseze palma la o distantă de câţiva centimetri de faţă şi să observe cum obiectele care se află dincolo de palmă, deşi mai mari, sunt aproape cu totul ascunse vederii.
3. Discutaţi întrebuinţările cuburilor şi treptelor pentru clarificarea liniilor vizuale şi crearea unui tablou scenic interesant prin variaţiile de nivel.
4. Cereţi echipelor să facă scenele în mod obişnuit, ţinând minte însă că trebuie să respecte liniile vizuale între actor şi public şi să folosească diferitele niveluri ale scenei.
5. a. Printr-o serie de comenzi de *Schimbare!,* actorii transformă continuu tabloul scenic.

b. Actorii înşişi iniţiază schimbările. în ambele cazuri, nu trebuie să existe o premeditare în ceea ce priveşte schimbările. **Observaţie:** Actorii profesionişti pot utiliza acest exerciţiu pentru împrospătare şi pentru a-şi aminti că şi ei trebuie să facă tablouri scenice interesante şi expresive, pe care să le comunice publicului.

Scene de masă

Punct de concentrare: pe participare.

> Pentru a da viaţă şi vitalitate scenelor de masă, fiecare individ din cadrul unei mulţimi trebuie să aibă o realitate personală. Improvizaţiile în jurul vieţilor acestor personaje, înainte de a se alătura scenei propriu-zise, pot da substanţă participării la scena de masă. în aceste scene este important ca liniile vizuale între indivizi sau grupuri şi public să rămână clare. Scenele de masă pot fî deseori înviorătoare pentru ochi, dacă se folosesc liniile frânte. Folosirea poziţiei cu spatele spre public creează linii frânte (vezi capitolul V).

Exemplu: Pentru a crea o scenă de masă în jurul unui loc unde s-a petrecut un dezastru, s-a folosit improvizaţia în felul următor: înainte de a merge pe scenă, fiecare familie sau individ care trebuia să participe la scenă, era plasat în propria sa „casă". Fiecare grup şi-a stabilit Unde, Cine, Ce. în acest scop s-au folosit 15 „camere" în afara scenei pentru 15 familii. Toţi erau ocupaţi cu propriile lor vieţi particulare. Unii făceau vizite altora, alţii vorbeau peste gard cu vecinii lor, etc. Regizorul mergea de-a lungul „străzii", indicând *Sunteţi în centrul atenţiei!* în faţa diferitelor case. Grupul căruia i se adresa îşi fizicaliza atunci relaţiile. Când s-a auzit sirena de dezastru, s-a declanşat o harababură teribilă şi s-au creat atunci câteva scene cu adevărat interesante: alergarea de la o casă la alta, căutarea copiilor care se jucau, etc. Apoi, au năvălit cu toţii în scenă, la locul dezastrului. în felul acesta, mulţimea a devenit un grup cu adevărat agitat de oameni.
Evaluare: Acest exerciţiu are o valoare deosebită, deoarece actorii au nevoie să simtă că sunt mai mult decât o mulţime anonimă - şi aşa sunt într-adevăr. Individualizându-i şi făcându-i să realizeze că sunt o parte esenţială a piesei, scena capătă profunzime. **Observaţie:** Regizorul piesei scrise nu trebuie să-i lase niciodată pe indivizii dintr-o mulţime să producă sunete incoerente. Ei trebuie toţi să spună sau să strige cuvinte pline de sens. în acest scop, regizorul poate da fiecăruia să rostească o replică. Apoi, asemenea unui dirijor, el poate amplifica sau atenua vocile individuale, pentru a crea compoziţia scenei de masă.

Ieşiri şi Intrări
Un actor trebuie să aibă o motivaţie nu numai pentru intrarea în scenă, ci şi pentru ieşire (vezi „Unde. Ce este dincolo?", cap. IV). El trebuie să fie în centrul atenţiei, fie şi numai pentru câteva clipe. Finisarea minuţioasă a unor astfel de detalii dă scenelor claritate şi strălucire. **Punct de concentrare:** a face ieşiri şi intrări care au parte de implicarea totală a partenerilor.

> Echipe de 4,5,6 actori decid Unde, Cine, Ce. Fiecare actor trebuie să aibă cât mai multe ieşiri şi intrări în cadrul situaţiei alese, dar fiecare ieşire şi intrare trebuie să fie bine conturată: actorii din scenă trebuie să fie implicaţi în acţiunea acestuia. Dacă actorii ies şi intră fără să câştige toată atenţia partenerilor, spectatorii din public pot striga *Vino înapoi!* sau *Mai intră o dată! Nu ai reuşit!.*

Indicaţii pe parcurs: *Implicaţi-vă în problemă! Nu vă plănuiţi ieşirile! Momentan priviţi! Rămâneţi în cadrul acţiunii! Jucaţi jocul!*

Lăsaţi intrările/ieşirile să reiasă din Unde, Cine, Ce!
Evaluare: Care intrări/ieşiri au atras întreaga implicare a partenerilor şi care abia atrăgeau atenţia? Actori, ce părere aveţi?
Observaţii:
1. Acest exerciţiu ar trebui să clarifice în mod organic diferenţa între a atrage atenţia (izolare) şi a te implica (parte a întregului).
2. Dacă actorii de pe scenă dau atenţie şi se implică în intrările şi ieşirile partenerului, nici o acţiune nu este imposibilă, indiferent cât ar fi de fantezistă.
3. Ca o variantă, schimbaţi accentul: acum partenerii de pe scenă trebuie să sublinieze intrările şi ieşirile actorului.

început şi sfârşit

> Acum este momentul să repetaţi „început şi sfârşit" de la atelierele cu exerciţii de spaţiu.

Capitolul VII ASCUŢIREA SENSIBILITĂŢII

Actorul, în teatrul de improvizaţie, trebuie să asculte atent ceea ce spune partenerul său şi *să audă* fiecare lucru pe care-1 spune, dacă vrea să improvizeze o scenă. El trebuie să privească şi *să vadă* tot ceea ce se petrece. Acesta este singurul mijloc pentru ca actorii să poată juca acelaşi joc împreună.

Exerciţiile care urmează servesc drept instaimente şi pentru actorii din teatrul obişnuit. Dacă sunt practicate, ele îl vor elibera pe actor de rigiditate şi mişcări forţate. Căci, dacă un actor îi vede pe ceilalţi actori şi le ascultă dialogul, în loc să bolborosească sau să repete în minte replicile lor memorizate împreună cu propriile sale replici, lucrul său pe scenă va căpăta naturaleţe. Dacă actorii din teatrul tradiţional vor vedea în faţa lor un partener, iar nu un personaj, nu vor mai „juca teatru". Că exerciţiile de vorbire sunt necesare pentru actorul de improvizaţie este un fapt ce nu trebuie demonstrat. Mai mult, învăţarea tehnicii de a comunica în momentele de tăcere poate duce la intensificarea efectului scenei respective.

Jocurile pentru auz şi văz trebuie utilizate de-a lungul întregului studiu. De asemenea sunt foarte bune jocurile tradiţionale ale Nevei L. Boyd („Handbook of Recreaţional Games") cuprinse şi în acest manual: „Joc de descoperire" (cap.VII), „Schimbarea numerelor", „Silabe cântate" (Addenda II), „Cine a început mişcarea?" (cap. III).

ASCULTAREA

Repovestire adăugând culoarc

Punct de concentrare: actorul trebuie să vadă întâmplarea în toată culoarea ei, în momentul când ascultă relatarea.

> Doi studenţi. A îi povesteşte lui B o întâmplare simplă (în 5-6 propoziţii). B repovesteşte aceeaşi poveste, adăugându-i culoarea pe care a văzut-o când A îi povestea. *De exemplu:*

A: „Mergeam pe stradă şi am văzut, în faţa şcolii, un accident între o maşină şi un camion."
B repovesteşte: „Mergeam pe strada cenuşie şi am văzut, în faţa şcolii din cărămidă roşie, un accident între o maşină verde şi un camion maro."

Indicaţii pe parcurs: *Vezi partenerul! Lasă-l să te vadă! Vezi culoarea în timp ce asculţi povestea! Vorbiţi direct unu! cu altul!* **Evaluare:** Actori, aţi adăugat cât de multă culoare era posibil? Aţi păstrat povestea partenerului? Spectatori, sunteţi de acord? **Observaţii:**

1. Indicaţi jucătorilor care, concentrându-se asupra culorii, se îndepărtează de povestitor, să-şi privească direct partenerul.
2. Alte calităţi pot fi substituite culorii: material, miros, sunet, formă ca şi adverbe sau adjective.
3. Acest exerciţiu poate să fie pasul spre „Verbalizarea Unde-lui". (Cap. IV)

Dă şi preia/ Două scene

> Repetaţi exerciţiul de la capitolul precedent. Este foarte important pentru a-i face pe studenţii-actori să se audă unii pe alţii.

Pe nevăzute/ Exerciţiu de bază

Punct de concentrare: pe a merge prin spaţiu legat la ochi ca şi cum ai vedea.

> Echipe de doi sau mai mulţi jucători. Materiale necesare: eşarfe pentru legat la ochi, obiecte şi piese de decor reale şi un telefon.

Actorii decid Unde, Cine şi un Ce în care mai multe obiecte trebuie trecute de la unul la altul - o petrecere cu ceai, de exemplu. Actorii legaţi la ochi trebuie să se mişte pe scenă de parcă ar vedea. Nu poate **fi** folosită o scenă în care „a nu vedea" este ceva implicit (ca în cazul unui personaj nevăzător sau al unei camere în întuneric). Profesorul are un clopoţel cu ajutorul căruia face sunetul telefonului de pe scenă. **Indicaţii pe parcurs:** *Justifică această băjbăială! Continuă acţiunea! Găseşte-ţi scaunul pe care-l cauţi! Pune pălăria în cuier! Fii îndrăzneţ!*

Evaluare: S-au mişcat firesc? Toate mişcările şi bâjbâielile au fost justificate în acest Unde, Cine, Ce? Justificarea era interesantă? (Dacă un jucător caută un scaun, el îşi poate justifica bâjbâiala făcând legănarea mâinii sau nesiguranţa trupului parte a personajului). Erau îndrăzneţi? **Observaţii:**

1. Orice bâjbâială în căutare de scaune, obiecte, etc. trebuie justificată prin Cine (o însuşire fizică a unui personaj). Dacă, dintr-un motiv oarecare, un jucător părăseşte scena, el trebuie să rămână legat la ochi până când se termină exerciţiul.
2. La început, pierderea vederii produce teamă unora dintre jucători. Deseori, studenţii-actori nu îndrăznesc să se aventureze în exerciţiu, stau lipiţi de scaune, agăţaţi de o altă persoană sau imobilizaţi într-un loc. Indicaţiile pe parcurs sau folosirea telefonului pot fi de ajutor. Telefonul îl va mişca pe studentul speriat, înţepenit. Profesorul va suna din clopoţel şi va cere studentului care răspunde să-1 cheme pe studentul care are nevoie de ajutor la telefon. Asupra altora exerciţiul are efectul opus. Un student a remarcat după un astfel de atelier: „Mă simt mult mai liber când sunt orb." Asta îi arată profesorului că studentul nu a participat la joc, fiind încă speriat de expunerea pe scenă. Când un student formulează ce simte, puteţi fi siguri că vorbeşte şi în numele altora.
3. Dacă exerciţiul este făcut de adulţi, echipele trebuie împărţite pe sexe. Deoarece nu pot vedea, teama de contactul fizic îi ţine pe actori încordaţi, incapabili să rezolve problema. Pentru reuşita acestui exerciţiu este nevoie de un contact de genul trecerii unui obiect de la unul la altul.

4. Dacă este posibil, faceţi exerciţiul pe o suprafaţă plană, în care nu există pericolul ca studenţii să cadă de pe scenă. Aceasta va înlătura această teamă reală. De asemenea, evitaţi folosirea de obiecte ascuţite, tăioase sau fragile.
5. Fiţi atent la jucătorul care se mişcă cu siguranţă dintr-un loc în altul; s-ar putea să trişeze! Mergeţi pe scenă şi schimbaţi pe alocuri obiectele şi apoi controlaţi legăturile de la ochi. (vezi observaţiile despre copilul nesigur la cap. XIII).

Exerciţiu pe nevăzute pentru studenţi avansaţi A

> Studenţii fac exerciţiul pe nevăzute în mod obişnuit. în plus, trebuie să anunţe ce vor să facă înainte de a acţiona. De exemplu: „Cred că o să-mi iau nişte bomboane" e un lucru care trebuie mai întâi spus şi apoi vor fi căutate bomboanele. Ca să reuşească acest exerciţiu, studenţii trebuie să aibă experienţă.

Exerciţiu pe nevăzute pentru studenţi avansaţi B

Punct de concentrare: pe folosirea tuturor obiectelor din schiţă şi pe comunicarea cu publicul.

> Acest exerciţiu îi readuce pe spectatori în tabloul scenic. Doi sau mai mulţi studenţi decid Unde, Cine, Ce şi oferă publicului o schiţă. Schiţa trebuie desenată astfel încât să fie vizibilă pentru spectatori şi va folosi cuvinte în loc de simboluri. Toţi jucătorii, legaţi la ochi, sunt pe scena goală, fără elemente de decor sau recuzită. Ei trebuie să folosească toate obiectele din schiţă mişcându-se de parcă ar vedea şi trebuie să includă publicul. Dacă un actor reuşeşte să stabilească o legătură strânsă cu spectatorii, va şti întotdeauna când se abate din drum.

Indicaţii pe parcurs: *Comunică tabloul scenic! Să-ţi vedem faţa!*

Rezumatul exerciţiilor Pe Nevăzute

Rupând dependenţa studentului-actor de simţul văzului, energia se eliberează în alte zone - dintre care cele mai importante sunt auzul şi ascultarea. Acest exerciţiu îl forţează pe studentul-actor să-şi dezvolte o atenţie *fizică* totală faţă de ceea ce se întâmplă pe scenă şi creează un simţ fizic general al obiectelor şi partenerilor. Datorită legăturii strânse cu Punctul de concentrare, în cadrul acestor exerciţii se dezvoltă un simţ al spaţiului şi al sunetului în spaţiu. Acest simţ face ca spaţiul să fie pentru actor o substanţă vie, palpabilă.

Actorii trebuie să facă fiecare acţiune utilizând contactul şi schimburile între ei. Dacă un personaj oferă ceai altuia, el, actorul, trebuie să-1 localizeze pe celălalt actor şi să-i întindă ceaşca; celălalt actor trebuie să găsească ceaşca ce i se întinde. Sau, în cazul când un actor intră în scenă ca musafir şi este salutat de gazdă, mâini întinse trebuie strânse şi haine preluate şi atârnate în cuier.

Dacă scena este un cocktail, unul dintre actori poate „să se îmbete" şi să-şi justifice bâjbâiala şi nesiguranţa în acest mod. Totuşi, dacă se gândeşte la acest lucru înainte de a intra în scenă, acţiunea lui îşi pierde spontaneitatea şi de aceea este nefolositoare. În dezvoltarea studentului, acesta devine un fragment repetat (spectacol), iar nu lucrul pentru rezolvarea unei probleme în cadrul unei acţiuni. Un alt actor, căutând obiectul de artă pe care gazda îl întinde, poate face câţiva paşi, ca să-1 privească de la distanţă. Oprirea, mişcarea şi continuarea dialogului în jurul obiectului, îl vor ajuta să localizeze atât gazda cât şi obiectul respectiv, justificând astfel „căutarea" lui. Sau, un actor care întâmpină dificultăţi în localizarea lucrurilor îşi poate dezvolta o însuşire fizică (a personajului): paşi mărunţi sau legănarea corpului şi a braţelor.

Orice eroare în justificarea relaţiilor cu partenerul trebuie urmărită cu atenţie. Dacă A intră în scenă spunând „Bună!" şi întinde mâna, B, în mod firesc, n-o va vedea. Atunci, A trebuie să-şi continue acţiunea - el trebuie să-1 facă pe B să ştie că mâna este întinsă spre el pentru a fi strânsă, iar B, la rândul său, dacă nu apucă să strângă mâna, trebuie să aibă un motiv pentru a n-o vedea sau pentru a accepta mâna întinsă imediat. Trebuie folosite cât mai multe obiecte şi piese de decor reale, iar actorii trebuie să poarte pălării, să aibă genţi, etc. pentru a face mânuirea obiectelor mai interesantă.

A TE UITA ŞI A VEDEA

Următoarele exerciţii accentuează legătura vizuală cu partenerii. Un student nu trebuie numai să privească, el trebuie să vadă dacă vrea „să rezolve problema". Aceste exerciţii pot fi folosite de-a lungul atelierelor înaintea exerciţiilor pentru relaţii, care sunt de o natură mai complexă. Regizorul teatrului tradiţional le poate intercala în repetiţii, folosind dialogul şi acţiunile scenariului.

A te uita fix e ca şi cum ai avea o perdea în faţa ochilor, ca şi cum ochii ar fi închişi. Este o oglindă care reflectă propria imagine a actorului. Este o izolare. Studenţii-actori care *se uită,* dar nu *văd* se exclud de la explorarea directă a mediului înconjurător şi de la intrarea în relaţie.

Privirea fixă se detectează uşor prin observarea anumitor caracteristici fizice: o privire inexpresivă şi o rigiditate a corpului. Vorbirea neinteligibilă va arăta rapid profesorului în ce măsură studenţii au această problemă. Un student adult, care a manifestat o rezistenţă constantă la PDC şi a evitat orice contact cu partenerii interpretând „personaje", a avut o revelaţie în privinţa acestei probleme. Când i s-a arătat că el de fapt lucra asupra unui personaj, în loc să rezolve problema de a vedea, el a replicat: „Cum pot vedea, dacă nu sunt un personaj?" „Păi, tu cum vezi?" a fost întrebat. S-a gândit o clipă serios la asta şi a rămas pur şi simplu perplex. Mai departe i s-a pus o întrebare: „De fapt, ce faci când vezi?" Nu i-a venit în minte nici un alt răspuns, decât: „Văd, şi atât". Acesta era răspunsul. „Tocmai acesta este lucrul pe care trebuie să-1 faci şi care ţi se cere: să vezi".

Când profesorul îl face pe student *să vadă,* chiar şi un singur moment, el va observa cum faţa şi corpul devin mai suple şi mai naturale, de îndată ce încordarea musculară şi teama de contact dispar. Când un actor îl vede pe altul, rezultatul este contactul direct, fără alte atitudini. Recunoaşterea partenerului îi dă actorului şi ocazia de a arunca o privire asupra lui însuşi.

Studenţii au învăţat deja ce înseamnă să-i împărtăşeşti publicului, să-i comunici, să-1 incluzi. Publicul şi-a pierdut în ochii lor rolul de „judecător" şi a devenit parte a experienţei. S-ar putea totuşi să mai existe din partea unora o rezistenţă puternică faţă de relaţie, vizibilă prin judecarea altora, prin glumele şi scenarizarea care apar în munca lor. în asemenea cazuri s-ar putea ca actorii respectivi să-şi fie proprii spectatori, într-un mod foarte subtil. Următorul exerciţiu ne va ajuta să-1 eliminăm pe acest „ultim judecător".

Oglinda/ Subechipele reflectă sentimente Punct de concentrare: pe reflectarea sentimentelor. > Echipe de patru se împart în subechipele A şi B. Exerciţiul se joacă la fel ca „Oglinda pe echipe/Urmează-1 pe cel care te urmează" (cap. 111) care arată importanţa unei acţiuni simple. Aici oglinda trebuie să încerce să reflecte sentimentele celorlalţi doi parteneri. La început, o echipă iniţiază şi cealaltă reflectă; după un timp se anunţă *Schimbă!* şi echipele joacă „urmează-1 pe cel care te urmează". Când echipele decid Unde, Cine, Ce, sugeraţi-le să adauge o problemă care să determine o scenă de natură intimă sau personală între doi oameni, fară prea multă mişcare (de exemplu: doi îndrăgostiţi la cinema; soţ şi soţie lucrând asupra bugetului, noaptea târziu). Deoarece relaţiile sunt observate complex, prea multă mişcare poate distruge PDC-ul acestui exerciţiu.

Observaţie:

După acest exerciţiu, trebuie să rezulte o mai mare intensitate şi integrare în tabloul scenic total din partea studentului-actor. Dacă acest lucru nu se întâmplă, reluaţi exerciţiul mai târziu în cursul studiului.

Vorbire neinteligibilă/ Demonstraţie

> Acest exerciţiu de la cap. IV, care se referă la vânzarea sau la prezentarea unei demonstraţii despre un produs, poate fi folosit cu mult succes pentru a accentua necesitatea de a vedea, nu doar a privi. Exerciţiul a fost probabil deja făcut în al 9-lea sau al 10-lea atelier pentru spaţiu. Va fi de mare ajutor şi pentru regizorul teatrului tradiţional ai cărui actori privesc fară să vadă.

Demonstraţie

Punct de concentrare: pe comunicarea cu publicul (fizicalizarea).

> Un singur actor trebuie să vândă sau să facă o demonstraţie despre un produs publicului. După ce şi-a rostit discursul o dată, spuneţi-i să repete din nou, de data asta demonstrând.

Evaluare: A fost vreo diferenţă între cele două discursuri? Demonstraţia produsului face scena mai vie? Ca să faci o demonstraţie trebuie să comunici cu publicul? Spectatori, actorul v-a implicat atunci când demonstra calităţile produsului?

Contact vizual nr.l

Punct de concentrare: pe a intra în contact fizic (direct sau prin obiecte) sau vizual cu fiecare membru al publicului.

> Un singur actor trebuie să vândă, să demonstreze sau să înveţe ceva pe spectatori. în timpul discursului său el trebuie să intre în contact fizic (direct sau prin obiecte) sau vizual cu fiecare membru al publicului.

Evaluare: Studenţi, aţi intrat în contact fizic şi vizual cu publicul? Spectatori, a intrat în contact cu fiecare dintre voi?

Contact vizual nr. 2

Punct de concentrare: pe stabilirea contactului vizual cu ceilalţi actori şi pe direcţionarea propriei priviri asupra lucrului la care se referă.

> Doi sau mai mulţi studenţi decid Unde, Cine, Ce şi lucrează concentrându-se pe contactul vizual. în timpul exerciţiului ei trebuie, de asemenea, să-şi direcţioneze privirea către obiectul sau partea de scenă la care se referă.

Exemplu: Mary intră în cameră, în vizită la John.

John: „Bună, Mary (contact vizual cu Mary), pofteşte în cameră!"

(contact vizual cu camera).

Mary: „Bună, John (contact vizual cu John), iată cartea pe care ţi-am promis-o (contact vizual cu cartea), o mai vrei?" (contact vizual cu John).

Evaluare: Au rezolvat problema? Concentrarea atenţiei (energia) s-a intensificat în momentul contactului vizual?

Observaţie: Pentru a intensifica energia şi concentrarea, profesorul trebuie să sugereze studenţilor să privească în detaliu, ca o cameră de filmat. Este bine să se practice această focalizare intensă în timpul contactului vizual, chiar dacă este puţin exagerat. Cu timpul, studenţii- actori vor învăţa să integreze subtil contactul vizual în munca lor scenică. Acest exerciţiu poate fi făcut după „Contact" şi poate fi reluat de-a lungul studiului.

Umbra

Problema pe care o aduce acest exerciţiu este destul de complexă şi va fi dată după ce grupul a înţeles problemele anterioare, deci mai târziu în cursul antrenamentului. Tot acum se pot folosi şi „Verbalizarea Unde-lui" (cap. IV) şi „Dublare" (cap. X). **Punct de concentrare:** pe Unde, Cine, Ce.

> Patru jucători împărţiţi în două echipe: unii sunt oglinda celorlalţi şi fac comentarii continue la adresa lor. Umbra trebuie să stea foarte aproape de actor şi să vorbească fară sunet astfel încât celălalt partener şi umbra lui să nu audă. Cei patru jucători decid Unde, Cine, Ce. Echipa A face scena şi echipa B este umbra lor. De exemplu: soţ şi soţie în dormitor se îmbracă pentru a ieşi în oraş. Cei doi studenţi din echipa A sunt soţul şi soţia, iar cei din B sunt umbra soţului, respectiv a soţiei.

Umbra soţului zice: „De ce trebuie să mişte mereu oglinda? Vezi ce pată maro are pe pupilă?

Umbra soţiei zice: „O să-1 laşi să poarte cravata asta? Tabloul maică-si s-a şifonat."

Umbra soţului zice: „De ce n-o ajuţi să-şi închidă fermoarul de la

rochia cu paiete?"

Observaţii:

1. Umbrele nu trebuie să dirijeze sau să preia acţiunea, ci numai să completeze şi să accentueze realitatea fizică a actorilor.

2. Umbrele pot să comenteze acţiunea interioară dacă vor. Dacă însă scenele devin telenovelistice, opriţi exerciţiul şi cereţi umbrelor să comenteze numai obiectele fizice din mediul înconjurător. Totuşi, dacă se doreşte o scenă gen telenovelă în spectacol, exerciţiul se poate face astfel în mod deliberat.

Eu şi umbra

Punct de concentrare: pe a fi în linişte umbra mea. > Echipe oricât de mari decid Unde, Cine, Ce şi fac scena. Studenţii sunt în dialog cu partenerii în timp ce sunt şi propria umbră. De obicei, apare o evidentă detaşare. Un exerciţiu înrudit este „Reprimarea" (Addenda I).

AGILITATE VERBALĂ

Exerciţiile următoare sunt menite să-i ajute pe studenţii-actori să-şi conducă dialogul, ca pe o minge pasată de la unul la altul, astfel încât scena să se construiască în mod constant. Deoarece actorul teatrului de improvizaţie trebuie să verbalizeze pe parcurs, următoarele probleme îi vor dezvolta agilitatea verbală şi capacitatea de a plasa dialogul în cadrul unei scene. Dialogul trebuie să facă relaţia actorilor mai fluentă, mai coerentă şi nu s-o împiedice. Construirea dialogului merge mână în mână cu construirea acţiunii.

Joc de descoperire

(Joc preluat şi adaptat din manualul Nevei L. Boyd)

Punct de concentrare: pe ne-verbalizarea subiectului conversaţiei.

> Tot grupul. Doi jucători decid în secret o temă de conversaţie. Apoi cei doi încep să discute pe tema aleasă în prezenţa celorlalţi. Ei încearcă să-i deruteze pe ceilalţi în ceea ce priveşte tema, fară să spună ceva fals. Ceilalţi jucători nu au voie să pună întrebări sau să ghicească tema cu voce tare, ci, dacă cred că au înţeles care este tema, pot să se alăture conversaţiei. Primii doi îl pot provoca pe noul intrat în joc ca să vadă dacă a înţeles. El trebuie să şoptească tema unuia dintre liderii conversaţiei. Dacă e corect, continuă să participe la conversaţie. Dacă a greşit, devine din nou observator, până când are o nouă idee şi se alătură din nou conversaţiei. Un jucător se poate alătura conversaţiei pentru un timp, fără a fi provocat. Jocul continuă până când toţi jucătorii fie au ghicit corect şi s-au alăturat conversaţiei, fie au făcut trei presupuneri false şi au fost scoşi din joc.

Observaţie:

După acest joc se pot face următoarele exerciţii: „Conversaţie în trei direcţii" şi „Conversaţie fară legătură" (Addenda I).

SERIA de exerciţii pentru CONSTRUIREA UNEI POVEŞTI

Vezi exerciţiul „Construirea unei poveşti" de la Addenda I, care este o etapă mai evoluată a exerciţiului de mai jos. Acum este momentul potrivit pentru aceste importante exerciţii verbale de grup.

Construirea unei poveşti

Poveste

Punct de concentrare: pe continuarea poveştii de unde a lăsat-o partenerul.

> Primul student dintr-o echipă de patru sau mai mulţi începe o poveste pe orice temă. Pe măsură ce jocul înaintează, profesorul indică alţi studenţi care trebuie să preia imediat şi să continue

povestea de unde-a rămas. Exerciţiul continuă până când se termină povestea sau până când profesorul opreşte jocul.

Rime

> Primul jucător spune un vers, al doilea adaugă încă unul şi aşa mai departe. Toate versurile trebuie să rimeze. Pentru a creşte nivelul de dificultate, profesorul poate să indice la întâmplare un jucător, ca să spună versul următor. De asemenea, se poate ca studentul care omite rima să fie exclus.

Cântec

> Rima este pasul spre cântec. Am făcut acest joc în Chicago în timpul sărbătorilor de Crăciun: i s-a cerut publicului să numească un obiect sau un eveniment; fiecare cânta un vers pe tema aleasă, partenerul prelua, iar corul format din întregul grup acompania.

Crearea poeziei

> Echipe de patru sau mai mulţi. Fiecare persoană din grup scrie pe bucăţi de hârtie un adjectiv, un nume, un pronume, un verb, un adverb. Bucăţile de hârtie sunt puse în grămezi separate, potrivit clasificării lor. Apoi, aceste grămezi se amestecă. Fiecare alege cinci bileţele şi compune o poezie cu cuvintele respective, adăugând prepoziţii sau alte părţi de vorbire, dacă este necesar. Când sunt gata, grupurile îşi compară poeziile.

Argumentare susţinută

Partea I
Punct de concentrare: pe urmărirea ideilor folosind un anumit
subiect ca trambulină.

> Doi jucători aleg un subiect de conversaţie cum ar fi: călătoriile, războiul şi pacea, obiceiurile, sănătatea, etc. Cei doi pot sta la o masă. La indicaţia profesorului, ei încep să-şi vorbească direct unul altuia, fiecare dezvoltând ce crede despre subiect fără să spună cuvântul propriu-zis. Fiecare actor trebuie să-şi urmărească cinstit gândurile care-i vin referitor la subiect, permiţând fiecărui

gând să devină o treaptă mai departe. Se pierd puncte dacă: studentul e nesigur sau bâlbâie, spune prea des „eu", „tu", „ea" în loc de subiect, numeşte subiectul, repetă ideile partenerului sau îi răspunde în vreun fel. Timp: un minut. Apoi, aceeaşi echipă continuă cu Partea a ll-a şi a 111-a, continuând să stea la masă. **Indicaţii pe parcurs:** *Vorbeşte direct cu celălalt!* (s-ar putea să fie necesar să repetaţi această indicaţie de multe ori) *Renunţă la „eu", „tu", „el"! Vorbeşte continuu! Fă-te auzit! Evită informaţia! Evită părerea personală! Vedeţi-vă reciproc! Continuaţi! Sunteţi împreună!* **Evaluare:** Au permis actorii subiectului să fie trambulină către idei noi? Le-a fost teamă să renunţe la repetarea unor cuvinte? Actori, sunteţi de acord?

Partea a Il-a
Punct de concentrare: pe urmărirea ideilor folosind un anumit subiect ca trambulină şi încercând să-1 faci pe partener să-ţi preia gândurile.

> Doi actori duc simultan o discuţie în care fiecare îşi urmăreşte gândurile legate de un anume subiect. Fiecare încearcă să-1 facă pe celălalt să-i preia gândurile. Cel care preia pierde puncte. Studenţii nu trebuie să trişeze, ci trebuie să-şi lase gândurile acum născute să câştige. Aceeaşi echipă trece imediat la Partea a 111-a.

Indicaţii pe parcurs: *Vorbeşte direct cu celălalt! Vezi partenerul! Rămâi implicat în relaţie! Evită să zici „eu"! Fă-te auzit! Evită informaţia!*

Evaluare: De câte ori Susan a preluat de la Richard? De câte ori a preluat el de la ea? **Partea a III-a**

Punct de concentrare: pe urmărirea ideilor care se nasc despre un subiect încercând să preiei gândurile partenerului.

> Doi actori vorbesc simultan ca şi la exerciţiile anterioare, îşi urmăresc gândurile şi preiau de la partener, construind pe gândurile sau cuvintele sale. Fără limită de timp.

Indicaţii pe parcurs: *Pătrunde punctul de vedere al partenerului! Exploraţi-vă şi dezvoltaţi-vă gândurile! Sunteţi împreună! Vorbiţi*

unul cu altul! Include publicul! Continuă-ţi gândul!

Observaţii:

1. Aceste exerciţii cer un schimb extraordinar de energie fizică, căci actorii vorbesc unul cu altul şi nu unul către altul. Renunţarea la „eu", „tu", „el" este o posibilă trambulină spre noi gânduri. Când exerciţiul reuşeşte, actorii îşi fizicalizează vorbirea. Gândul îl conduce pe actor din cap până-n picioare. Actorul este *Aici.*
2. Când studenţii pătrund în gândurile partenerului şi îşi iau ceea ce au nevoie pentru a-şi transforma propriile lor gânduri, poate avea loc un salt intuitiv.
3. Atunci când exerciţiul este reuşit, vedem frumuseţea şi economia limbajului.

Pălăvrăgeală A

Punct de concentrare: pe distragerea partenerului de la o acţiune ţinându-1 de vorbă.

> Doi studenţi decid Unde, Cine, Ce. Unul îl face pe celălalt să nu-şi poată face acţiunea ţinându-1 de vorbă: sare de la un subiect la altul, face digresiuni. Inversaţi astfel încât fiecare să încerce rolul palavragiului. Dacă doresc, studenţii pot să schimbe şi Unde, Cine, Ce.

Exemple: Cine - un client vorbăreţ şi un vânzător. Unde - un magazin. Ce - clientul a venit să cumpere un cadou de Crăciun pentru soţia sa. Clientul are chef de vorbă. Vânzătorul încearcă să treacă la următorul cumpărător, dar clientul continuă să pălăvrăgească. Cine - o infirmieră vorbăreaţă şi un vizitator la spital. Unde - biroul de informaţii al spitalului. Ce - vizitatorul are nevoie de un bon de intrare pentru a merge cu liftul. Infirmiera vorbeşte la telefon, dă instrucţiuni altora, în timp ce vizitatorul stă în faţa ei, încercând să capete bonul.

Observaţii:

1. Ostilitatea *nu* are ce căuta în acest exerciţiu. Persoana vorbăreaţă nu pune în mod deliberat obstacole. Pălăvrăgeala trebuie să fie

inocentă, prietenoasă. 2. Dacă Punctul de concentrare este menţinut, umorul studenţilor apare şi rezultă o serie de scene amuzante. Acest exerciţiu este foarte util pentru dezvoltarea materialului unui spectacol de improvizaţie.

Pălăvrăgeală B

Punct de concentrare: A - să reacţioneze egal la ambii parteneri; B şi C - pe relaţia exclusivă cu A.

> Trei studenţi decid Unde, Cine, Ce. A este centrul. B şi C sunt absorbiţi de gânduri şi/sau de acţiune. Ei vin la jucătorul din centru pentru păreri, sfaturi, etc., ignorându-se însă unul pe altul. Jucătorul din centru (A) trebuie să fie atent în mod egal la B şi C. *Exemplu:* Unde - în sufragerie. Cine - o gazdă şi doi musafiri. Ce - o vizită. Musafirul B se uită la albumul de familie, comentează şi pune întrebări gazdei A. Musafirul C vorbeşte despre problemele unui prieten comun. **Observaţie:**

Scena poate fi făcută cu mai mulţi studenţi. Evitaţi situaţiile cu prea multe solicitări ale atenţiei, ce devin până la urmă neinteresante (profesorul şi elevii, de exemplu). Schimbaţi rolurile şi daţi posibilitatea fiecărui membru al echipei să fie în centru.

CONTACT

Contactul poate da naştere multor scene de reală calitate teatrală. Deoarece actorii nu pot verbaliza totul, ei trebuie să stea şi să gândească. Şi, astfel, decalajul între expresie şi gândire începe să dispară, iar studenţii-actori încep să găsească mai multă economie în dialog şi mişcare.

Deoarece este posibil ca frica de contact fizic să fie legată de probleme fiziologice, nu este de competenţa noastră să ne ocupăm de asta. Totuşi, dacă prezentăm numai probleme obiective care sunt solvabile, multe rezistenţe subiective, inclusiv şi cele menţionate pot să dispară.

Exerciţiile complexe de Contact reprezintă un moment crucial pentru mulţi studenţi-actori. Ele dezvoltă o comunicare mai strânsă şi relaţii mai profunde cu partenerii, datorită necesităţii de atingere fizică.

În Contact, necesitatea absolută de a menţine Punctul de concentrare, creează o mai mare intensitate scenică. Studenţii-actori sunt conectaţi direct la resursele proprii (zona X), iar acţiunea scenică dobândeşte o infinită varietate, pe măsură ce subtilitatea şi nuanţarea îşi fac loc în munca lor.

Contactul intensifică de asemenea scenele dintr-un scenariu şi este extrem de util pentru regizorul care repetă o piesă scrisă. îl învaţă pe studentul-actor că poate fi o parte integrantă a unei scene, chiar dacă nu se află în centrul acţiunii. Studentul prea vorbăreţ este forţat să înceteze pălăvrăgeala, pentru a rezolva problema: fară contact, nu există dialog.

Exerciţiu de Contact

Punct de concentrare: pe a face un contact fizic direct la fiecare nou gând sau frază a dialogului.

> Doi sau mai mulţi actori decid Unde, Cine, Ce. Fiecare actor trebuie să aibă un contact fizic direct (atingere) cu partenerul, de fiecare dată când are loc între ei comunicarea verbală. Cu fiecare gând nou sau schimbare de dialog, trebuie făcut un contact fizic diferit. Actorul care iniţiază dialogul este cel care trebuie să realizeze contactul. Comunicarea non-verbală (gesturi, sunete, ridicări din umeri) este acceptată fără contact. Dacă nu poate fi făcut contactul, nu va avea loc nici dialogul. Spuneţi studenţilor că, atunci când indicaţi *Contact!,* înseamnă că au utilizat dialogul fară atingerea fizică a partenerului (Surprindeţi-i pe studenţi adăugând regulile din indicaţiile pe parcurs pentru părţile II, III, IV - de mai jos).

Indicaţii pe parcurs: *Intraţi în contact!* (când actorii vorbesc fară să se atingă) *Variaţi contactul! Folosiţi întregul spaţiu de joc! Nu vorbiţi, dacă nu intraţi în contact! Jucaţi jocul!* Următoarele **variante** măresc nivelul energiei şi variază jocul: Contact, partea a Il-a: *Nu intraţi în contact de două ori în acelaşi loc!* Contact, partea a IlI-a: *Nu mai folosiţi mâinile! Contact fără mâini!* Contact, partea a IV-a: *Nu mai folosiţi picioarele!* **Evaluare:** Spectatori, implicarea actorilor în relaţie a fost mai intensă datorită contactului? Au existat diferite modalităţi de contact? Contactul reieşea din Cine sau era făcut mecanic? Actori, aţi păstrat PDC-ul pe contact sau eraţi mai preocupaţi de acţiune? *Exemplu:*

Sună soneria de la uşă şi John deschide uşa prietenului său Jim. „Bună, Jim, mă bucur că te văd." (contact prin strângerea mâinilor). Aceasta este o frază, o singură idee. Dacă John vrea să spună mai mult, ca de pildă „Intră şi ia loc", el trebuie să facă un nou contact (de exemplu, poate să-1 ia pe Jim pe după umeri şi să-1 conducă la scaun). „Ce tricou frumos ai!" - spune Jim (contact prin atingerea pieptului sau umerilor, nu a tricoului).

Jim ia loc, iar John merge la masă, la o distanţă de jumătate de scenă. Pare că sunt foarte concentraţi şi cufundaţi în gânduri. Există chiar o vagă emoţie în aer - în realitate, ei nu se gândesc decât cum să realizeze contactul următor.

Jim se ridică de pe scaun, ia o carte şi merge spre John, atingându-1 cu genunchiul pentru a-1 face să se întoarcă. „Spune, ai citit cartea asta?" John ia cartea (acesta nu este contact, decât dacă mâinile se ating). Răsfoieşte câteva pagini, iar Jim merge înapoi spre scaunul său. Cum poate John să-i răspundă lui Jim, care se află în partea cealaltă a scenei, şi să rămână în acelaşi timp o parte a realităţii scenei respective? John continuă să răsfoiască paginile cărţii, în timp ce lucrează asupra problemei contactului. El se lasă în voia PDC, îşi ridică ochii din carte, scoate un fluierat lung, râde şi plescăie din limbă, comunicând astfel răspunsul asupra cărţii pe care Jim i-a dat-o, deoarece nu are posibilitatea să realizeze un contact fizic.

Actorii care nu şi-au însuşit încă problema contactului realizează deodată că lupta le rezolvă toate problemele - şi într-adevăr aşa este. Deci, ceea ce descoperă acum, în timp ce se împing unul pe altul prin scenă, este faptul că, în situaţii conflictuale are loc o intensificare a contactului. Totuşi, o scenă de luptă este o

cale de minimă rezistenţă în rezolvarea acestei probleme. Actorii trebuie să lucreze asupra unor moduri mai puţin evidente de realizare a contactului. **Observaţii:**

1. Contactul trebuie să fie subtil şi legat de natura relaţiilor între personaje, nu numai de dialog. Trebuie să fie natural şi spontan, nu forţat.
2. Menţineţi problema interesantă. Cereţi actorilor să evite scenele în care sunt înghesuiţi.
3. Lăsaţi studenţii să găsească modalităţi proprii de a varia contactul. Degetele pot ciufuli părul, picioarele pot să lovească, se pot da ghionturi, te poţi ciocni, poţi împinge cu şoldul, poţi cădea în braţele partenerului, etc.
4. Dacă studenţii-actori se plâng că nu pot varia contactul, amintiţi-le că există şi alte moduri de comunicare în afară de dialog (vezi capitolul V).
5. Dacă lipseşte dialogul, nici contactul nu este necesar. Dar nu permiteţi actorilor să evite problema făcând o scenă complet mută. Amintiţi-le (numai dacă este absolut necesar) că pot comunica râzând, plângând, cântând, tuşind - deci prin orice sunet, fară a stabili un contact fizic.
6. Nu-i lăsaţi pe actori să-şi plănuiască modalităţile de contact, atunci când se pregătesc să intre în scenă („Când eu te bat pe umăr, tu...").
7. Studenţii-actori care opun rezistenţă contactului au de obicei o frică personală de a atinge o altă persoană. întorcându-ne şi lucrând mai intens problemele de relaţie, antrenamentul fizic şi exerciţiile cu Substanţa invizibilă, îi putem ajuta să-şi învingă această teamă. Aceste rezistenţe se manifestă astfel:

%

A. Iritare în faţa necesităţii de a varia contactul. Vor continua să folosească mâinile sau să se împingă unii pe alţii pentru a realiza contactul. Asta este mai curând o tendinţă de îndepărtare a partenerului - exact contrariul a ceea ce încercăm să obţinem.
B. încercarea de a realiza contactul prin obiecte.
C. Folosirea contactului celui mai obişnuit, mai tipic social (bătaie pe umeri, etc.)

8. Lucrul pentru acasă este important în această problemă. Cereţi studenţilor-actori ca, timp de 5 minute în fiecare zi, să intre conştient în contact cu oricine se află în preajma lor. Nu trebuie să-i spună persoanei respective ce fac. în studiul la clasă, care urmează acestei teme, se va discuta despre ce au observat atunci când au făcut exerciţiul acasă.
9. Dacă studenţii-actori nu aşteaptă ca PDC să lucreze pentru ei şi vor simţi presiunea de a face să se întâmple ceva, vor cădea într-o improvizare irelevantă, se vor împinge încolo şi-ncoace, în loc să intre în contact real, şi vor inventa acţiuni inutile. Dacă se întâmplă astfel, este un indiciu că studenţii nu sunt încă gata pentru contact. Treceţi la exerciţiul următor, despre tăcere, şi reveniţi la contact altă dată.
10. Când studenţii-actori pot rezolva problema, făcând contactul fizic o parte motivată, organică a scenei, nu ceva „lipit", munca lor are subtilitate în relaţii, iar scenele sunt bogate în conţinut.
11. Când actorii lucrează numai asupra Punctului de concentrare - Contactul - râsul, plânsul, cântecul, tuşea, etc. devin mijloace originale de rezolvare a problemei.
12. Contactul este o problemă excelentă pentru a putea observa pe cei care mai opun încă rezistenţă implicării în acţiune şi relaţiilor. Poate fi util ca încălzire un joc care implică adesea contact: „Emoţie. Tehnici cinematografice" (cap. XI).

TĂCEREA

În exerciţiile mute, studentul-actor nu trebuie să recurgă la cuvinte şoptite sau nerostite, ci trebuie să se concentreze asupra tăcerii ca atare, învăţând să comunice tăcând. Adevărata tăcere creează deschidere către parteneri şi un flux de energie foarte evidentă, permiţându-le să ajungă la resurse personale mai profunde. Aceste exerciţii, făcute cu un grup avansat de studenţi, aduc deseori o claritate supranaturală a comunicării non-verbale.

Tensiune mută nr. 1

Punct de concentrare: pe tăcerea dintre actori. > Doi sau mai mulţi jucători (de preferinţă doi) decid Unde, Cine şi Ce. Tensiunea între parteneri este atât de puternică, încât sunt incapabili să vorbească; de aceea, în această scenă nu va exista dialog. Unde, Cine şi Ce trebuie comunicate prin tăcere. *Exemple:* doi tineri care

tocmai au rupt logodna, un cuplu în vârstă care aude un hoţ la parterul casei, familia unui miner aşteptând ştiri despre catastrofa de la mină.

Indicaţii pe parcurs: *Concentraţi-vă pe tăcere! Comunicaţi prin tăcere! „Nemişcare" pe monologul interior! Priviţi-vă unii pe ceilalţi! Vecie ţi-vă!*

Evaluare: Am putut să ne dăm seama Cine şi Unde erau? Au comunicat prin tăcere? Actori, ce părere aveţi?

Observaţii:

1. Acest exerciţiu produce de obicei scene de mare calitate, deoarece necesită un contact vizual foarte strâns cu partenerul.
2. Deseori, aceste scene se termină printr-un singur ţipăt, un râs sau un sunet oarecare. Totuşi, *nu spuneţi acest lucru* studenţilor, căci va apărea spontan, dacă ei rezolvă problema. Dacă un actor spune: „Am vrut să ţip, dar m-am gândit că nu am voie", înseamnă că n-a lucrat asupra problemei, ci a căutat aprobarea profesorului.

Tensiune mută nr. 2

Punct de concentrare: pe deschiderea unul faţă de altul.

> Doi jucători la o masă reală. Fără Unde, Cine, Ce.

Indicaţii pe parcurs: (încet) *Păstraţi liniştea! Linişte deasupra, în jurul vostru, între voi, în voi!*

EXERCIŢII DE NEMIŞCARE

Exerciţiile de nemişcare ce urmează oferă mijloace noi de a opri activitatea cerebrală forţată, care se manifestă prin punerea prea multor întrebări, prin pălăvrăgeală şi care îi împiedică pe actori să intre în contact, în relaţie. *Nemişcarea este staticul utilizat în mod dinamic* pentru a puncta scenele şi a spori tensiunea scenică. Este o cale de a comunica procesul şi suspansul atât actorilor, cât şi publicului. Este preocuparea care menţine conţinutul energetic al scenei.

Aceste exerciţii trebuie precedate de o încălzire cu jocurile de Substanţă invizibilă, insistând pe „încălzire prin Nemişcare"' (cap. III). Acestea vor reaminti studenţilor-actori că orice mişcare necesară decurge din concentrarea asupra nemişcării.

Nemişcare nr. 1

Punct de concentrare: pe a transmite un mesaj de nemişcare întregului organism.

> Doi actori aleg mediul apropiat, de exemplu un restaurant, o maşină, un pat, etc. şi hotărăsc un Cine în care relaţiile au două planuri: unul pe scenă, unde îi vedem, şi celălalt despre care noi, spectatorii, nu ştim nimic; Ce-ul sau acţiunea sunt de asemenea hotărâte dinainte. Apoi, studenţii fac scena folosind dialogul, şi, pe măsură ce scena înaintează, ei trimit un mesaj de nemişcare întregului lor organism (ca în „Ce vârstă am?/Repetare" cap. III şi ca în „Incursiune în intuitiv" - ultimul exerciţiu din acest capitol). Ei folosesc nemişcarea pentru a adânci comunicarea şi pentru a-şi dezvălui relaţiile. Spectatorii vor afla totul despre ei prin această comunicare non-verbală.

Observaţii:

1. Nemişcarea nu este îngheţare. Scopul ei este de a crea o zonă de repaus al gândirii între oameni, chiar în momentul în care ei sunt prinşi în dialog sau în acţiune. Dacă nemişcarea este înţeleasă, din această zonă de repaus, de negândire, răzbate energia, care se manifestă prin utilizarea originală a obiectelor, a dialogului, intensifică relaţiile între personaje şi construieşte treptat tensiunea scenei respective.
2. Unii actori consideră cuvintele „tăcere", „linişte" sau „aşteptare" mai utile pentru ei în crearea sentimentului fizic necesar pentru acest exerciţiu.
3. Deoarece scopul acestui exerciţiu este de a opri gândirea conceptuală şi verbalizarea relaţiilor, evitaţi o prezentare prea detaliată. Studenţii care, în acest moment, au făcut deja „Ce este dincolo" sau „Preocupare" vor şti cum să lucreze. Am făcut un experiment în numai şase ateliere cu un grup care avea foarte puţină experienţă de teatru. Lucraseră intens problemele de Substanţă invizibilă şi am reluat exerciţiile: „Ce

profesie am?/ Repetare", „Ce vârstă am?/Repetare" şi „Penetrarea oglinzii" (cap. III). Li s-a cerut pur şi simplu să se gândească la Nemişcare sau la Repaus. Rezultatul a fost uimitor: obiectele din mediul apropiat au prins viaţă în cel mai mic detaliu, fie că era vorba de a lua o scrumieră pentru a scruma, fie de a curăţa masa de firmituri. Au existat momente de reală improvizaţie, ce apar foarte rar la începutul antrenamentului. Studenţii debordau de energie, însufleţire, bucurie. La început li se părea greu să se privească şi Ie venea des să râdă. Era o dovadă de timiditate şi nu de retragere, căci obţinusem cu ei contactul. Este interesant faptul că, atunci când am făcut aceste exerciţii cu actori profesionişti, şi ei erau timizi.

4. Nemişcarea nu înseamnă reţinerea sau inhibarea unei emoţii sau a unei verbalizări şi nu este un mecanism de cenzurare. Prin urmare, ea va face din fiecare scenă o scenă de „arta actorului". Menţinând acţiunea fizică continuă (ocupaţia), preocuparea (acţiunea mentală) pentru Nemişcare dezvoltă scena pas cu pas. Actorii merg pe marginea prăpastiei şi sunt, împreună cu spectatorii, atât de implicaţi în problemă, încât nu mai respiră. Acest element de suspans trebuie să existe în toate problemele cu două direcţii.

Nemişcare nr. 2

Punct de concentrare: pe nemişcare pentru a se gândi şi a lua o hotărâre.

> Un singur actor alege Unde, Cine, Ce. El este într-un moment când trebuie să ia o hotărâre. Scena este tăcută fără mişcare.

Nemişcare nr. 3

Punct de concentrare: pe nemişcare pentru a intensifica relaţia.

> Doi actori decid Unde, Cine, Ce şi fac scena fără mişcare, cu accent pe relaţie.

Nemişcare nr. 4

Punct de concentrare: pe nemişcare pentru a intensifica relaţia.

> Un grup mare de studenţi-actori decid Unde, Cine şi Ce şi fac scena fară mişcare, cu accent pe relaţii.

Incursiuni în intuitiv

Exerciţiul este o experienţă de tensiune dramatică fără ca să existe avantajul unui conţinut.

Punct de concentrare: pe expiraţia pe gură din adâncul gâtului.

> Studenţii stau pe scaune în partea sălii pentru public. Spuneţi-le să stea ca şi cum picioarele le-ar creşte din fese. Aceasta va da o linie dreaptă şi relaxată şirei spinării. Umerii lor trebuie să fie liberi de tensiune şi mâinile trebuie să se odihnească pe coapse. Toată lumea trebuie să se concentreze pe şuieratul, aproape imperceptibil, al expiraţiei („Faza respiratorie conţine reînnoirea

forţei printr-o formă subtilă de relaxare musculară." Mabel Todd - „Trupul gânditor"). Studenţii stau cu ochii deschişi, privind scena, fară a forţa ceva sau a se gândi la ceva. Dacă cineva dintre ei simte nevoia de a merge pe scenă şi de a face un lucru oarecare, s-o facă. Indicaţii pe parcurs: *Relaxaţi umerii! Concentraţi-vă asupra expiraţiei! Priviţi scena! Aveţi încredere în voi înşivă! Nu vă gândiţi ce să faceţi!*

Exemplu: Studentul A merge pe scenă, priveşte în jur, se uită în jos, ca şi cum ar fi pe o stâncă, la un scaun şi se urcă acolo. Studenta B urcă la el: „Uite, citeşte ziarul". A se opreşte, se uită la ea: „Mulţumesc". B pleacă facându-i cu mâna. Intră studentul C, plimbându-se încolo şi încoace, într-o profundă meditaţie. Studentul A îi oglindeşte mişcările ... etc.

Observaţii:

1. Cu un grup avansat, acest exerciţiu poate fi extraordinar de interesant, deoarece duce invariabil la un gen de scenă de avangardă. Deseori apare şi dialogul când scena, plină de încordare, prinde viaţă.
2. Explicaţi studenţilor că nu trebuie să se gândească la ceva anume şi nici nu trebuie să facă ceva pur şi simplu.

3. După o scenă, este interesant să introducem un subiect, o poveste, care să dea o continuitate acţiunii scenice întâmplătoare. Faceţi apoi o scenă cu „poveste".
4. Acest exerciţiu nu trebuie dat până când studenţii-actori nu devin *„o echipă"* şi deci nu se simt prost (expuşi).

Tăcere înaintea scenelor

Dacă studenţii sunt agitaţi, prea activi, aruncându-se în scenă fără să gândească, cereţi-le să stea în linişte pe scenă înainte de a începe. Să se concentreze asupra expiraţiei, să-şi golească mintea de imagini, să stea tăcuţi cât timp este necesar. Acţiunea începe în clipa când unul dintre studenţi se ridică şi începe.

Capitolul VIII RADIO ŞI EFECTE TEHNICE

RADIO Şl TV

Aceste exerciţii nu intenţionează să antreneze în mod special actorul pentru radio şi televiziune, ci să-1 ajute să-şi concentreze energia în cadrul limitărilor fiecărui domeniu. Este recomandabil ca atelierul pentru radio să se facă cel puţin o dată pe lună. Oricum, nu trebuie început decât după ce studenţii au lucrat suficiente exerciţii de improvizaţie în care au învăţat să folosească PDC-ul aşa cum problema de arta actorului o cere.

Aici, actorul lucrează asupra unei probleme în mod special: să transmită publicului numai prin voce. Trebuie să poată selecta acele lucruri care să facă publicul să vadă povestea „cu ajutorul urechilor".

în exerciţiile pentru radio, scenele au loc în spatele unei cortine, deoarece suntem interesaţi doar de voce. Punctul de concentrare este pe a arăta Unde şi Cine, doar prin voce şi sunet şi fară să povestim cu multe cuvinte. Fiecare exerciţiu trebuie să aibă unul sau doi sunetişti, care nu fac altceva decât să deschidă şi să închidă uşi, să sune clopoţei, să şuiere ca vântul, etc. Nici dialogul, nici efectele de sunet nu trebuie plănuite.

Pentru teatrul tradiţional, este deseori utilă folosirea microfonului pentru a lămuri problema vocii unui personaj. Acest lucru te ajută să te concentrezi asupra problemei, fară să o încarci cu *atenţie critică* inutilă.

Din punct de vedere tehnic, este necesar un casetofon, care să poată înregistra, şi o cortină/pânză, care să separe pe actor de ochii publicului. Organizaţi o masă cu diverse obiecte care fac sunete: clopoţei, sonerie, o mică maşină de vânt, o „cutie de ploaie", o uşă, o cutie cu sticlă spartă, un platan, ziare, cretă, tablă de scris, câteva sunete înregistrate, etc.

Este recomandabil să se facă, în prealabil, o scurtă discuţie despre radio, astfel încât studenţii să ştie ce se urmăreşte. Provocarea cea mai mare va ti aceea de a fizicaliza, de a comunica, nu de a spune. *Ce se întâmplă când asculţi radioul?* Răspunsul corect va veni în cele din urmă: „Ascultătorul vede întâmplarea".
Apoi, când faci o improvizaţie pentru radio, ce vrei să faci de fapt? „Să fac publicul să vadă povestea cu ochii minţii". *Cum putem să sugerăm că suntem într-o clasă, fără să o spunem şi folosind numai sunetul şi vocea?* - „Folosind obiectele la microfon". *Daţi câteva exemple de obiecte concrete care fac sunetele potrivite unei săli de curs.* „Sunetul de cretă scriind pe tablă... cineva poate folosi o ascuţitoare... când sună clopoţelul se poate auzi cum, aproape deodată, scaunele sunt împinse înapoi".
De asemenea, la radio, apare şi problema relaţiei: *Cum se poate arăta relaţia mamă-ftu?* „Băiatul poate intra în casă şi să spună: ... M-am întors de la magazin. Acum pot să mă duc să mă joc?"

Faceţi o discuţie asemănătoare cu cea de la atelierele pentru spaţiu (întrebare-răspuns); acest lucru îi va stimula pe actori să caute multe sunete, specifice fiecărui loc: clasă, sufragerie, bucătărie, etc.

Primul exerciţiu pentru radio

Punct de concentrare: pe a arăta Cine (relaţia) prin sunet şi voce. > Echipe de trei sau mai mulţi jucători decid Cine-le. Fiecare actor îşi face o listă de caracteristici pe care încearcă să le exprime: vârstă, greutate, temperament, culoare, etc. Apoi îşi încep scena. Studenţii-spectatori, ascultând sunetele şi vocea, trebuie să-şi facă şi ei o listă de caracteristici, pe măsură ce acţiunea progresează. Când se încheie exerciţiul, se compară listele. Tot astfel, schimbaţi PDC-ul ca să fizicalizaţi Unde-le.

Exemplu: Unde - o şcoală la ţară; Cine - o învăţătoare şi elevii ei; învăţătoarea are 45 de ani şi nu e încântată să predea; un băiat din clasa a IV-a este cam întârziat. După inevitabila reclamă, începe programul.

învăţătoarea: 3 ori 3 fac? Clasa: (la unison) 9. învăţătoarea: 3 ori 4 fac? Clasa: 12.

învăţătoarea: 3 ori 5 fac? Clasa: 15.

învăţătoarea: Johnny, tu ai deschis gura? Ştii răspunsul? Spune-1 tare! Johnny: Nu, doamnă.
învăţătoarea: Atunci, te rog să vii la tablă şi să scrii fiecare răspuns pe care îl dă clasa.

Sunet: Sunetistul împinge un scaun în spate şi pregăteşte tabla şi creta, învăţătoarea: Aşa... unde rămăsesem? A, da. 3 ori 6 fac? Clasa: 18.

Sunet: Creta pe tablă.

învăţătoarea: Ăsta e un 8 făcut de mântuială, Johnny! 3 ori 7? Clasa: 21.

Sunet: Creta pe tablă, învăţătoarea: Johnny! Ce ai în buzunar? Sunet: Sunetistul piuie ca un puişor. Clasa: Râs general.

învăţătoarea: Johnny! Te-am întrebat ce ai în buzunar! Sunet: Piuit. Clasa: Râs general.

Evaluare: După exerciţiu, studenţii din public compară listele pentru fiecare personaj cu listele pe care şi le-au făcut actorii. Ce vârstă avea învăţătoarea? Cum arăta? Câţi studenţi erau în clasă? Ce vârstă aveau? Şcoala era la oraş sau la ţară? Cum poţi să-ţi dai seama? Au reuşit să ne arate Cine sunt şi Unde sunt doar prin sunet şi voce? Unele lucruri sunt arătate, iar altele sunt spuse. Cum au făcut atunci când au reuşit să ne arate fără să ne spună?

Observaţii:

1. încercaţi să evitaţi apariţia naratorului omnipotent. Când studenţii îşi pun mintea la contribuţie ca să rezolve Unde şi Cine, nici nu e nevoie de narator.
2. Pentru improvizaţiile pentru radio, se mai pot folosi problemele din exerciţiile „Joc de cuvinte" şi „Temă-scenă" (cap. IX); dar rezolvarea problemelor privind Unde şi Cine vor ţine, în mod sigur, grupul ocupat pentru o vreme.

Improvizaţii cu animale

> Vezi acest exerciţiu în capitolul XII - „Personajul".

Exerciţiile cu animale pentru construirea unui personaj pot ajuta, de asemenea, şi vorbirea. Unui băiat cu o voce înaltă şi subţire i s-a dat imaginea unui hipopotam ca să-1 ajute să facă un anumit personaj. Vizualizând hipopotamul şi lucrându-şi astfel scenele, a reuşit să-şi coboare considerabil vocea.

Introducerea copiilor în lumea Radio-ului

Copiii de 7, 8, 9 ani se bucură foarte tare când lucrează aceste exerciţii, folosind un casetofon cu care se pot înregistra şi asculta. Aceasta este cea mai bună metodă de a lucra vorbirea cu cei mici; ei înţeleg că trebuie să vorbească clar, pentru a putea fi înţeleşi de public şi astfel învaţă să-şi cureţe singuri vorbirea. Exerciţiile de tipul „Reporter" sunt utile pentru a introduce la această grupă de vârstă improvizaţiile pentru radio, pentru că dau posibilitatea chiar şi celor mai timizi copii să vorbească şi apoi să se asculte.

Reporter A

Punct de concentrare: pe a vorbi clar când răspunde la întrebări.

> Un asistent ar putea fi reporterul în toate aceste exerciţii, pentru că este mai abil în a-i atrage pe copii în conversaţie decât un alt copil. De exemplu: „Bună! Cum te cheamă pe tine, tinere?" Copilul începe să-şi spună numele, adresa, etc.

Reporter B

Punct de concentrare: pe a arăta Cine (relaţia) vorbind.

> După primul interviu, cu nume şi adresă, asistentul poate sugera copiilor alte personaje, iar ei trebuie să reacţioneze. Reporter: „Uite că vine un bătrân. Bună ziua, domnule!". Studentul răspunde atunci ca un bătrân.

Reporter C

Punct de concentrare: pe ritmurile „vorbirii" unor animale.

> Acum asistentul poate sugera copiilor anumite animale pe care copiii trebuie să le preia când vor vorbi. Reporter: „Uite că vine o pisică! Bună, pisicuţo! Cum te simţi în dimineaţa asta?" „Miau, miau... mă simt foarte bine".

La început, copiii vor răspunde cu aceste expresii stereotipe ale animalelor. Sugeraţi-le să vorbească având în minte sunetul pe care-1 face animalul real. Puneţi-i să-şi reamintească ritmul în care „vorbeşte" animalul respectiv; de exemplu: un câine - staccato, vaca - un sunet prelung şi greoi, etc.

Pentru a varia puteţi cere copilului să sugereze animalul, modificându-şi specificul vorbirii. Reporterul trebuie să ghicească ce animal intervievează. Reporter: „Se apropie cineva! Ce mai faceţi? Cum vă simţiţi astăzi?" Copilul: „Eeeeooouuu .... sssssssuuuunt... biiiiinnneeee". Dacă reporterul nu poate identifica animalul, atunci copilul va încerca să fie mai clar. Când se face acest exerciţiu, este interesant de urmărit dezvoltarea rapidă a studenţilor-copii în ce priveşte vorbirea şi tonurile vocii.

Exerciţiu pentru televiziune

Punct de concentrare: pe a vedea şi a fi văzut.

> Patru sau mai mulţi jucători (un regizor, un operator şi actori). Regizorul distribuie actorii şi le dă o scenă simplă (poate fi o parte dintr-o scenă mai mare), de trei-patru minute, cu un Unde definit. Dacă nu există cameră de filmat, ea poate fi sugerată cu ajutorul unui reflector mobil sau chiar cu o lanternă. Important este ca lumina să se poată aprinde şi stinge. Microfonul, lavaliera sau casca pot fi simulate cu baterii sau cu fire. Nu sunt absolut necesare, dar sunt distractive. Operatorul urmăreşte scena cu camera sau cu spotul de lumină, se apropie pentru prim-planuri, se depărtează pentru planuri medii, planuri generale, etc. Studenţii-spectatori pot spune ce imagini au fost filmate, urmărind lumina, care este ochiul camerei.

Actorii fac întâi o repetiţie fară cameră. Regizorul mai face câteva modificări, operatorul se mişcă puţin ca să se încălzească. Apoi camera se aprinde şi scena se filmează şi se transmite în direct. *Exemplu:* O familie cinează. Fetiţa nu vrea să-şi mănânce porţia de spanac. Părinţii se roagă de ea, o păcălesc, o ameninţă. în cele din urmă, fata mănâncă spanacul. Sfârşit.

Evaluare: Actorii au primit indicaţiile regizorului? Faceţi o discuţie pe larg. Trebuie ca toţi să joace rolul regizorului ca să înţeleagă că, în teatru, este foarte important să asculţi indicaţiile date. Copiii-actori devin mai uşor de controlat şi de manevrat la repetiţii, după ce au fost „regizor".

Operatorul a filmat cadrele cele mai interesante? întrebaţi-1 întâi pe el şi apoi publicul. La ce moment ar fi putut filma mai bine? Cum? De unde?

Observaţie: Este necesar ca, înainte de a începe aceste exerciţii, să se facă o discuţie rapidă despre nişte elemente de bază, cum ar fi planurile în care se filmează (prim-plan, plan mediu, plan general, etc.).

EFECTE TEHNICE

Este foarte important ca fiecare student să înveţe să improvizeze, utilizând mijloacele tehnice ale teatrului.

în primele ateliere, profesorul trebuie să organizeze o scurtă demonstraţie a funcţionării sistemului de sunet şi lumini, accentuând în mod special efectele şi atmosfera pe care o creează. Studenţii

trebuie să înveţe pe rând să mânuiască această aparatură şi să producă efectele, până când le devin familiare.

Când elementele de bază au fost înţelese, profesorul desemnează, sau fiecare grup îşi alege, o echipă tehnică a cărei sarcină va fi să improvizeze orice efect sonor sau de lumină pe care l-ar cere o anumită scenă.

În teatrul de improvizaţie, necesitatea utilizării posibilităţilor tehnice este evidentă. Lumina, sunetul, muzica şi dialogul trebuie să devină parte organică a scenei în momentul dezvoltării sale. Această selecţie spontană a efectelor şi plasarea lor în scena respectivă, în timpul improvizaţiei, dă studenţilor-actori un plus de atenţie şi sensibilitate faţă de ceea ce se petrece. La fel ca şi în exerciţiul „Trimiterea cuiva pe scenă" (cap. IV), actorii de pe scenă trebuie să reacţioneze şi să acţioneze asupra fiecărui nou element introdus în scenă.

Coordonarea efectelor tehnice cu acţiunea de pe scenă Punct de concentrare: pe a coordona efectele tehnice cu acţiunea de pe scenă.

> Doi sau mai mulţi actori pe scenă, doi sau mai mulţi actori în culise. Se decid Unde, Cine, Ce. Unde-le trebuie să ofere multe posibilităţi pentru diferite efecte (pădure, deşert, locuinţă, fermă, etc.).

Actorii de pe scenă trebuie să joace scena şi să dea intrările pentru efecte partenerilor din culise prin replici („Se face întuneric afară... Crezi că vine furtuna? O să cânte cocoşul ...") sau prin fizicalizare. Apoi, inversaţi echipele. Observaţii:

1. Acest exerciţiu poate fi făcut cu succes chiar şi cu copii de cinci ani. Dacă efectele sonore sunt uşor de mânuit şi există un sistem simplu de lumini, orice copil poate prinde intrările pentru efectele tehnice.

2. Acest exerciţiu are o valoare extraordinară în maturizarea actorilor foarte tineri care, reacţionând la necesităţile partenerilor, sunt dintr-odată răspunzători de rezultatul scenei. 3. Multe alte probleme de arta actorului pot fi adaptate şi dezvoltate, având acest scop în minte.

Coordonarea acţiunii de pe scenă cu efectele tehnice Punctul de concentrare al actorilor: să joace scena în funcţie de efectele oferite de echipa tehnică din spatele scenei.

> La fel ca şi în exerciţiul A, numai că, de data aceasta, echipa din culise iniţiază efectele de sunet şi lumină, iar actorii de pe scenă trebuie să improvizeze în jurul acestor efecte.

Crearea atmosferei pe scenă

Punct de concentrare: pe a crea atmosfera Unde-lui prin efecte tehnice şi prin reacţia actorilor de pe scenă.

> Trei sau mai mulţi actori pe scenă, doi sau mai mulţi membri în echipa din culise. Mai multe spaţii (Unde) sunt scrise pe bucăţi de hârtie. Echipa alege una din hârtii şi creează atmosfera pe care o sugerează acest

Unde. Actorii decid Cine şi Ce sau pot intra pe scenă, lăsând ca Cine şi Ce să evolueze din efectele tehnice. Scena începe cu efecte sonore şi de lumină care creează atmosfera şi apoi intră actorii. Odată atmosfera realizată, scena poate fi terminată sau continuată după dorinţa profesorului.

Evaluare: Efectele de sunet şi lumină coincid pentru a da naştere atmosferei? Actorii intră sau nu în atmosferă?

Observaţii:

1. Acest exerciţiu arată rapid care actori sunt capabili să se lase antrenaţi de efecte fără să le manipuleze.
2. Exerciţiul este similar cu „Unde abstract" (cap. IV) şi poate fi folosit împreună cu el. La fel ca şi în „Incursiuni în intuitiv" (cap. VII), scena poate fi aranjată cu recuzită şi lumini, adăugându-se mai târziu povestea.

Efecte sonore vocale

Punct de concentrare: pe producerea, cu ajutorul vocii, a sunetelor care, de obicei, sunt înregistrate.

> Doi sau mai mulţi actori ascunşi vederii spectatorilor decid Unde, Cine şi Ce. Ei folosesc microfonul pentru a stabili Unde-le numai prin efecte vocale.

Efectele sonore - păsări, vânt, sirene, clopote - nu trebuie reproduse mecanic, ci trebuie făcute numai de vocile actorilor.

Evaluare: Sunetele vocale erau la fel de eficiente ca şi sunetele înregistrate?

Observaţii:

1. Actorii trebuie să lucreze cu sunetele la fel cum ar lucra cu partenerii.
2. Aproape întotdeauna, unuia sau mai multora dintre studenţi le va plăcea atât de tare acest exerciţiu, încât îşi vor dezvolta aptitudinea de redare a efectelor sonore astfel că ajutorul tehnic va fi aproape inutil.
3. Ca temă pentru acasă, cereţi studenţilor să asculte sunetele din jurul lor şi să încerce să le reproducă.
4. Exemple de scene în care sunetul este inerent sunt gările, porturile şi jungla.
5. Existenţa unui microfon este esenţială pentru reuşita acestui exerciţiu.
6. Ca încălzire, daţi microfonul de la unul la altul şi cereţi fiecăruia să facă ce sunete doresc. Partenerii încearcă să le recunoască (o rachetă, un animal, tropot de cai, pornirea motorului, etc.).
7. Echipe ascunse după o cortină aleg un Unde pe care să-1 comunice publicului: o fermă, un port, junglă, etc.
8. După ce aţi explorat efecte realizate exclusiv prin voce, sugeraţi folosirea unor materiale uşor de obţinut pentru a crea diverse *sunete non-vocale.* Firele de paie pot fi folosite pentru susurul unui izvor, celofanul pentru a imita trosnete, creioane pentru a bate în pahare goale, etc.

Capitolul IX MATERIAL PENTRU DIFERITE SITUATII

Exerciţiile din acest capitol cresc capacitatea grupului de a găsi material proaspăt pentru scene. De exemplu, după câteva experimente cu „Jocul de cuvinte" (de mai jos), pe măsură ce studenţii îşi depăşesc orizontul cotidian, se vor naşte o mulţime de idei noi. Aceste idei pot deveni foarte folositoare când grupul este interesat să construiască un material în jurul unui anumit eveniment social.

Pentru a fi eficiente, la aceste exerciţii trebuie adăugate piese de decor, lumini, muzică, sonorizare şi costume. Pe scurt, trebuie utilizate toate posibilităţile tehnice. Exerciţiile care urmează sunt foarte utile în construirea materialului format din diverse situaţii. Aceste situaţii, ca şi multe alte exerciţii din acest manual pot fi folosite ca atare în spectacol. Dacă Punctul de Concentrare al unui exerciţiu este înţeles de către studenţii- actori şi aceştia îşi *menţin* concentrarea asupra problemei (Scopului) pe care o prezintă PDC-ul, într-un anumit sens, oricine poate dezvolta scene.

Exercițiul „Cutia cu pălării" de la Addenda I poate fi introdus aici. **Joc de cuvinte. A**

(acest exercițiu ar trebui introdus după al doisprezecelea sau al treisprezecelea atelier de spațiu).
Punct de concentrare: pe a ascunde cuvântul ales în cadrul scenelor. > Două sau mai multe echipe. Fiecare echipă alege un cuvânt, îl împarte în silabe și se aleg Unde, Cine, Ce pentru fiecare silabă.

Fiecare echipă face o distribuție pentru situația respectivă și își alege echipa tehnică.

Apoi echipele joacă silabele cuvântului. în nici un caz, însă, cuvântul sau silaba nu trebuie menționate verbal. Trebuie să se facă orice efort pentru a ascunde silaba și cuvântul respectiv în cadrul acțiunii scenice jucate. *Exemplu:*

(Exemplul se leagă de cuvântul „industrial" care, deși înseamnă același lucru și în engleză și în română, se desparte diferit în silabe. Pentru înțelegerea exemplului am păstrat totuși sensurile din limba engleză. - n.t.)

- Hai să folosim cuvântul „industrial", pe care-1 putem împărți în „in-dust-trial".

- *Ce am putea face cu silaba „ in "?* (în, la, n.t.)
- Am putea intra pe ușă.
- *Ținând cont că sunt patru sau cinci persoane într-o echipă, ar fi interesant să-i vedem pe fiecare în parte intrând pe ușă? Atunci, care ar fi posibilitățile de a crea o scenă reală, cu Unde, Cine,Ce?*
- Această indicație ar putea conduce la o situație de genul: scenă la recepția unui hotel între recepționer și o persoană care ia o cameră (engl. „check in" - n.t.).

De asemenea, li se poate spune studenților sa nu țină cont de cum se scrie silaba respectivă, ci numai de cum sună (valabil numai în engleză, desigur, nu și în română, n.t.), astfel încât cineva poate sugera o scenă într-un han (engl. „inn", n.t.). Orice sugestie de acest tip poate facilita o scenă completă.

Ajutați echipele să-și dea seama cum pot folosi scenic fiecare silabă. De exemplu, hanul poate fi undeva la țară, seara, iar personajele pot fi dintre cele mai diverse, de la un călător până la un servitor adormit. S-ar putea să fie momentul unei împăcări între străinul călător și un frate cu care nu s-a văzut de mult sau, poate, niște hoți pun ochii pe brâul cu bani al călătorului. Trebuie încurajate acele acțiuni care să ajute la „deghizarea" silabei și care să facă cuvântul inițial greu de ghicit.

- *Ce puteți face pornind de la „dust"?* („praf', n.t.)
- Am putea ieși din mină scuturându-ne praful de pe haine.
- *Cum puteți dezvolta această idee într-o scenă completă, cu Cine, Unde și Ce? Ce mai poate implica „praful"? Ce asociații mai facem în legătură cu praful?*

S-ar putea ca studenții să se gândească la nisipul aurifer (engl. „gold dust", n.t.) și la o situație cu muncitorii unei mine de aur, la „goana după aur" din istoria SUA sau la un indiciu dintr-o poveste misterioasă. Variațiile sunt nelimitate.

Pentru silaba „trial" - „proces" - situația este evidentă; dar trebuie să le reamintiți studenților să se gândească la o situație prin care să fie distrasă atenția publicului de la cuvânt. **Evaluare:** înainte de evaluarea în clasă a aspectelor teatrale ale scenei, lăsați-i pe studenții-spectatori să ghicească cuvântul jucat. Este recomandabil ca profesorul să cunoască cuvântul în prealabil și să dea unele sugestii pentru ca să nu se piardă mult timp. Au rezolvat problema? Silabele pe care le-au jucat erau bine ascunse? Au concentrat atenția pe altceva decât pe cuvânt, așa cum li s-a cerut? (De exemplu, o echipă a avut de jucat cuvântul „colet" în întregime: cineva a livrat altcuiva un robot - jucat de unul din studenții-actori; scena s-a dezvoltat în jurul robotului, astfel încât cuvântul în sine a fost ascuns). Alegerea costumului a făcut ca personajele să fie mai expresive? S-ar fi putut face mai mult cu luminile și cu sonorizarea?

Joc de cuvinte. B
Punct de concentrare: pe a ascunde cuvântul ales într-o serie de întâmplări (scene).

> Două sau mai multe echipe. Acest exerciţiu produce de obicei mult material satiric. Echipa alege un cuvânt ca în exerciţiul precedent, în loc să dea studenţilor deplină libertate de a crea scenele, profesorul sugerează teme specifice pe care exerciţiul trebuie să se bazeze. Temele pot fi din diferite domenii: religie, politică, sociologie, ştiinţă, istorie, fantastic, evenimente curente, automatizare, pană de curent, transformare, educaţie, anumite probleme comunitare sau şcolare, clovnerie.

Nu este deloc necesar să limitaţi echipele la o singură temă per-silabă. într-adevăr, echipele care aleg să lucreze mai multe teme per-silabă, căutând material pentru 5-6 situaţii diferite, îşi dezvoltă o marc capacitate de selectivitate.

Se stabileşte Unde, Cine, Ce, se alege echipa tehnică, se aleg costumele şi jocul începe! *Exemplu:* să presupunem că echipa a ales cuvântul „monkey" (maimuţă). Pentru a servi scopul jocului, cuvântul se desparte în două silabe: „monk-key" (călugăr-cheie). Jucătorii trebuie să creeze o scenă în jurul primei silabe folosind una din temele de mai sus. De pildă, este evidentă o scenă religioasă cu un călugăr; poate fi o scenă sociologică portretizând un călugăr în relaţie cu un om obişnuit; sau o scenă istorică cu un călugăr din vremea inchiziţiei spaniole. Posibilităţile sunt infinite.
A doua silabă se foloseşte în acelaşi mod. Politic: primarul înmânează cheia oraşului unui demnitar care îl vizitează; ştiinţific: un cercetător chimist găseşte cheia prevenirii unei boli incurabile; fantastic: o cheie magică îl duce pe purtător în Shangri La; transformare: oricine atinge cheia se transformă.
Tot astfel, şi pentru cuvântul întreg „monkey", există posibilităţi nelimitate.

Observaţii:

1. Explicaţi echipelor că se poate folosi pronunţarea fonetică a cuvântului în loc de scrierea lui etimologică (valabil pentru limba engleză, n.t.). Deoarece toţi vor să fie originali, trebuie să li se dea cât mai multă libertate în alegerea şi rostirea cuvintelor, cu condiţia ca ele să nu fie complet denaturate.
2. Cereţi studenţilor-actori să sugereze alte situaţii în jurul silabelor sau cuvintelor jucate. îndemnaţi-i să facă asociaţii, analogii. Studentul-actor trebuie să înveţe să-şi construiască realitatea teatrală pe scenă aşa cum doreşte; dacă grupul este de acord, scena poate avea loc la porţile raiului sau în fundul pământului. Introduceţi piese de decor şi costume neobişnuite pe care studenţii şi le vor alege singuri.
3. Cuvintele bisilabiee sunt preferabile faţă de cele trisilabice pentru studiul în clasă, din cauza limitei de timp. „Jocul de cuvinte" ia mai mult timp de pregătire decât celelalte probleme; puteţi da echipelor cuvintele sau temele din timp, pentru ca să-şi aleagă Unde, Cine, Ce înainte de a veni în clasă. Trebuie să fim atenţi ca studenţii să nu plănuiască Cum.
4. Cu acest exerciţiu se poate face un spectacol cu scop distractiv, într-o seară, pentru un anumit public. Ar avea succes. Este mai ales util în taberele teatrale de vară, când nu mai există presiunea timpului pentru necesitatea unei prezentări formale.
5. Am descoperit că „Jocul de cuvinte" e puţin valoros în cazul copiilor sub 9 ani, deoarece, înainte de această vârstă, sensul cuvintelor este în general prea literal şi conotativ, ei nefolosind încă sensul abstract.
6. Atunci când se joacă două sau trei scene, exact ca în cazul şnurului în teatrul tradiţional, se pot vedea slăbiciunile şi punctele tari ale actorilor. Astfel, profesorul află unde are nevoie studentul de ajutor şi ce problemă de rezolvat trebuie să primească. Dacă se poate, ar fi util să se atribuie mai mult timp „Jocului de cuvinte". Dacă studenţii-actori nu lucrează cu obiectele, dacă nu realizează contactul şi nu dezvoltă Unde, Cine, Ce, dacă tablourile lor scenice sunt confuze şi fără semnificaţie, înseamnă că a sosit timpul să se refacă drumul parcurs şi să se reia anumite exerciţii. Profesorul va şti, totodată, care exerciţii sunt mai utile.
7. Asemănările între acest exerciţiu şi vechiul joc cu şarade sunt evidente; totuşi, acest exerciţiu a fost adaptat scopurilor pe care le urmărim. Profesorul trebuie să se concentreze asupra îmbunătăţirii capacităţii de selecţie a studenţilor şi asupra extinderii experienţei lor, iar nu asupra creării unor experţi în şarade.
8. Este probabil evident că profesorul sau studenţii nu au decât să răsfoiască dicţionarul, din când în când, pentru a găsi material suficient pentru ani de zile de studiu. Când se face pentru prima oară acest joc,

profesorul trebuie să aducă în clasă o listă de cuvinte, în cazul în care studenţii nu se descurcă singuri. Lăsaţi-i pe ei să dea viaţă silabelor cuvântului ales. Cuvintele mai simple, fiind mai uşor de folosit, pot să facă jocul mai uşor de înţeles pentru studenţii începători.
9. Trebuie ca studenţii-actori să fi lucrat anumite probleme tehnice înainte de a face acest exerciţiu.
10. După ce „Jocul de cuvinte" a fost lucrat de patru-cinci ori în clasă, studentul-actor capătă conştiinţa vastităţii şi varietăţii materialului care poate fi ales pentru rezolvarea problemelor.
11. Dacă situaţiile se transformă în poveşti sau scenarii, sugeraţi echipei să adauge o problemă de actorie (la alegerea lor) la silaba pe care o joacă.

A fost o dată

> Acum ar trebui folosit acest exerciţiu din capitolul XV.

Folosirea obiectelor pentru dezvoltarea scenelor

Acest exerciţiu trebuie să-1 ajute pe studentul-actor să-şi dezvolte capacitatea de utilizare a celor mai simple obiecte ca punct de plecare pentru dezvoltarea unor scene. Constituie unul din primii paşi în incursiunea în intuitiv.

Punct de concentrare: asupra obiectului care îl pune apoi în mişcare pe actor.

> Un singur student ia loc pe scenă. Profesorul îi şopteşte numele unui obiect. Studentul stă liniştit până când concentrarea asupra obiectului îl pune în mişcare.

Evaluare: Către actor: ai stat liniştit până când s-a întâmplat ceva sau ai plănuit folosirea obiectului înainte de a te mişca? Către public: utilizarea obiectului a fost neinspirată? (ca de exemplu: a pune un butuc pe foc sau a-1 face pe diavol să răsară din flăcări.) **Observaţii:**

1. Jucătorul trebuie să stea cu ochii deschişi când e pe scenă şi se concentrează asupra obiectului. Ochii închişi îl vor îndepărta de mediul apropiat şi acest lucru trebuie evitat.
2. Indicaţi actorilor să nu se simtă grăbiţi a se pune în mişcare. Sugeraţi-le să se concentreze asupra expiraţiei.
3. Observaţi evoluţia de la cunoscut la necunoscut. în cazul în care categoria aleasă este vegetaţia, atunci observaţi dacă era vorba doar de udarea unei grădini sau despre o plantă carnivoră.
4. Dacă întreaga concentrare este asupra obiectului, în sensul de a-1 lăsa să te mişte, şi nu asupra acţiunii legate de obiect, studenţii pot crea câteva momente de fantezie fermecătoare sau scene de mare intensitate dramatică.
5. Dacă actorii fac acţiuni neinteresante, opriţi-i şi treceţi la următoarele exerciţii. După aceasta, reveniţi din nou la exerciţiul cu obiectul care îl pune în mişcare pe actor.

Detalierea obiectului/ Transformare

Punct de concentrare: toată atenţia asupra explorării obiectului ales.

^ Doi jucători (exerciţiul este numai pentru cei avansaţi) decid Unde, Cine, Ce. Ei trebuie să ţină obiectul în permanenţă în centrul atenţiei prin folosirea lui, în timp ce joacă structura stabilită. Indicaţiile sunt esenţiale.

Indicaţii pe parcurs: *Concentraţi-vă pe obiect! înţelegeţi obiectul!*

Vedeţi-l în detaliu! Puneţi-l în mişcare!

Observaţii:

1. Asiguraţi-vă că jucătorii se află acum şi aici în relaţie cu mediul înconjurător şi cu obiectul şi că nu se depărtează de problemă relatând o poveste, dând informaţii sau făcând asociaţii libere. Contact vizual direct!
2. Preocuparea faţă de obiect creează fie o schimbare a relaţiilor, fie a personajului, fie a obiectului însuşi. Este greu să spunem de ce se produce acest lucru, dar, ca şi în exerciţiul „Argumentare susţinută" şi în toate

exerciţiile de „Preocupare", are loc un salt în intuitiv al actorilor datorită acestei implicări totale cu un singur obiect. Obiectul se topeşte, ca să spunem aşa, şi se produce o transformare care dezvoltă uneori încântătoare fantezii, iar alteori schimbări dramatice de relaţii. Totuşi, pentru a realiza acest lucru este importantă cunoaşterea obiectului şi folosirea lui în cât mai multe feluri cu putinţă. Rezolvarea acestui exerciţiu cere o osmoză totală a actorului, cu partenerul său, cu obiectul imediat, în prezentul imediat. Indicaţiile pe parcurs sunt esenţiale.

3. Dacă acest exerciţiu se face cu studenţi începători, ajută în cel mai bun caz la direcţionarea atenţiei; în jurul obiectului va apărea destul de puţină acţiune. Această problemă poate fi rezolvată cu adevărat (şi transformarea poate avea loc) numai de către studenţii cei mai avansaţi. Ea arată cu toată claritatea forţa *Punctului de Concentrare atunci când este înţeles şi folosit corespunzător.*

Eroul

Punct de concentrare: pe a face din obiect eroul scenei.

> Echipe de doi sau mai mulţi actori aleg împreună un obiect şi un Unde, Cine, Ce. Scena evoluează din situaţia născută în jurul obiectului. Multe basme folosesc această formă.

Transformarea obiectului

(vezi „Substanţa invizibilă" şi „Transformarea obiectelor", cap. III)

Punct de concentrare: pe a permite obiectului să devină trambulina către joc.

> Toţi studenţii (similar cu „Construirea unei poveşti" cap. VII) stau într-un cerc, astfel încât să se poată vedea unii pe alţii.

Primul jucător creează un obiect din Substanţa invizibilă, se joacă cu el, şi îl pasează următorului coleg. Ei se joacă împreună cu obiectul; astfel apare o mică scenă pentru fiecare obiect, scenă în care obiectul se poate transforma. Al doilea actor pasează obiectul celui de-al treilea şi amândoi se joacă cu cl până se transformă, dacă se transformă. Al treilea actor lucrează cu al patrulea şi tot aşa, până când obiectul trece pe la toţi membrii grupului.

O variantă a exerciţiului ar fi să lucreze numai doi jucători. Pentru a ajuta studenţii foarte tineri să înţeleagă această problemă, aduceţi plastilină şi daţi temă studenţilor să modeleze un obiect din celălalt.

Ecranul televizorului

Punct de concentrare: pe abilitatea de a schimba rapid personajul, costumul şi conţinutul.

^ Este nevoie de un ecran mare sau de un cearşaf de bumbac (marc, bine întins) cu un reflector în spate pentru a se vedea umbrele; de-o parte şi de alta a ccranului, un raft de costume bine echipat şi o masă cu multe obiecte de recuzită.

în fiecare echipă sunt doi sau mai mulţi actori şi doi sau mai mulţi privitori. Actorii merg în spatele ecranului, în timp ce privitorii stau în faţa ecranului unde s-au adunat pentru „o seară la televizor". Fiecare privitor poate spune carc este emisiunea sa preferată şi poate pune televizorul pe programul respectiv. în acel moment lumina scade pe privitori şi creşte pe cei din spatele ecranului, pc cei din emisiune. Privitorii pot „schimba canalul" oricând sau pot cere altă emisiune. Actorii pot fi în orice moment „închişi".

Observaţii:

1. O variantă în locul ecranului cu umbre ar fi să se construiască o ramă imensă de televizor, fie şi din carton, dincolo de care să joace actorii. Se pot folosi foarte multe practicabile, recuzită şi costume. Organizaţi foarte bine spaţiul din spatele scenei pentru ca actorii să poată obţine rapid ce le trebuie.
2. în mare parte, scenele se vor axa pe fragmente din emisiunile TV din momentul respectiv.
3. Privitorii pot fi membrii unei familii, prieteni sau orice alt grup adunat să se uite la TV. Conceptul de familie adunată să se uite la TV în sufragerie este foarte util atunci când se lucrează cu copii.

A lăsa ceva pe scenă

Punct de concentrare: asupra a ceea ce trebuie să fie lăsat pe scenă.

> Doi sau mai mulţi jucători (studenţi avansaţi). Se stabileşte Unde, Cine, Ce. Se joacă o scenă în care un obiect, un sunet, o lumină sau un gând sunt lăsate în scenă la căderea cortinei. Nu trebuie să existe actori pe scenă la sfârşit, ci numai obiectul lăsat acolo.

Exemplul A (făcut de adulţi):

PDC - ciuma; Unde - o cameră într-o casă. Cine - un om şi servitorul său. Ce - evitarea contactului cu mulţimea. Scena care s-a dezvoltat arăta că personajele, de teamă să nu se contamineze, n-au ieşit niciodată din casă. în momentul când au ieşit din scenă pentru a merge la culcare, fluturarea unei perdele de la o fereastră deschisă a camerei goale era acel „ceva" lăsat pe scenă - ideea de ciumă. *Exemplul B* (făcut de adulţi):

PDC - o execuţie. Unde - biroul unui director de închisoare. Cine - o fată, un funcţionar de stare civilă, directorul închisorii, preotul, prizonierul. Ce - o căsătorie.

Scena s-a desfăşurat în biroul directorului închisorii. Unei tinere fete i s-a îngăduit să se căsătorească cu un prizonier, înaintea execuţiei lui, pentru a-1 legitima pe copilul lor. După ce au ieşit toţi din cameră, în scena goală s-a produs un moment de întuneric - ideea electrocutării. *Exemplul C* (făcut de adolescenţi):

PDC - lumina de urmărire. Unde - un lagăr de concentrare îngrădit cu sârmă ghimpată. Cine - doi prizonieri. Ce - evadarea. Doi prizonieri încearcă să evadeze din lagăr. Se furişează şi se târăsc, încercând să treacă de sârma ghimpată. în timp ce ei se târăsc, lagărul- scenă este luminat de un proiector (spotul venea din fundul sălii şi avea o putere de lOOOw). Tocmai când prizonierii erau aproape să scape, se aude: „Halt!", ropot de mitraliere şi apoi un strigăt. Lumina de urmărire a rămas învârtindu-se pe scena goală şi prin tot studioul. *Exemplul D* (făcut de copii):

PDC - plânsul unui bebeluş. Unde - o clădire bombardată. Cine - femei, copii, bătrâni. Ce - încercarea de a scăpa de bombele care cad. Pe măsură ce scena evoluează, grupul de oameni trebuie să părăsească adăpostul pentru că sunetul bombelor se apropie. Când au plecat toţi şi când exploziile s-au terminat, s-a auzit plânsetul unui bebeluş. **Observaţii:**

1. Acest exerciţiu este foarte util pentru dezvoltarea priceperii de a construi o scenă şi de a intensifica efectul teatral.
2. Pentru acest exerciţiu este nevoie de o scenă echipată, deoarece luminile şi sunetul joacă de obicei un rol important în dezvoltarea scenei respective. Un studio de teatru cu un echipament şi o recuzită simplă permite dezvoltarea acestor scene într-un interval scurt de timp.
3. Acest exerciţiu nu trebuie dat până când grupul nu a căpătat destulă tehnică şi ingeniozitate în stabilirea rapidă şi eficientă a Unde, Cine, Ce cu ajutorul practicabilelor, recuzitei, costumelor.
4. Fluturarea perdelei din exemplul A a fost realizată prin folosirea unui ventilator electric.

Scenă în scenă

Punct de concentrare: pe momentul în care trebuie să dai sau să preiei („Dă şi preia") fiind la maximum implicat în acţiunea aleasă. ^ Echipe de patru sau mai mulţi studenţi avansaţi (exerciţiu înrudit cu „Povestirea", cap. XV). Fiecare echipă se împarte în două subechipe. Subechipă A iniţiază o scenă în prezent şi, pe parcursul acesteia, prin conversaţie îşi aduce aminte de o altă scenă (de pildă o imagine din trecut, un moment din istorie, o proiecţie a viitorului, etc.). În acest moment subechipă B trebuie să joace scena sugerată. Se pot intercala oricâte sccne. După ce B termină scena, o pasează înapoi subechipei A în prezent. Subechipă A sugerează atunci o altă situaţie pe care B o joacă şi aşa mai departe. Subechipă A, din prezent, poate interveni oricând şi să preia scena de la B. **Indicaţii pe parcurs:** *Schimbă! Schimbă!*

Exemplu: două doamne bătrâne (subechipă A) stau de vorbă la o ceaşcă de ceai. Una îşi aduce aminte de tinereţe şi de acea seară minunată când George a luat-o pentru prima oară la o plimbare cu sania. în acest moment intră în centrul atenţiei subechipă B care joacă scena, iar A „se stinge" discret. După ce scena a fost terminată, subechipă B iese din centrul atenţiei şi subechipă A - cele două bătrâne - joacă din nou scena în prezent. Şi aşa mai departe. **Observaţii:**

1. în acest exerciţiu trebuie utilizate lumini, sunet, muzică, practicabile şi obiecte.
2. Este o problemă complexă, deoarece subechipele lucrează din propriul lor punct de vedere. Această atenţie constantă la momentul exact al preluării scenei cere o implicare intensă în tot ce se întâmplă pe scenă.

3. Ambele subechipe trebuie să aibă ocazia de a iniţia şi a continua scena.

4. Acest exerciţiu trebuie dat numai studenţilor avansaţi. **Temă-scenă**

Punct de concentrare: pe repetarea constantă a temei. > Două sau mai multe echipe.
Acest exerciţiu este recomandat studenţilor care au lucrat timp de mai multe luni asupra unor probleme avansate de arta actorului. El cere o utilizare mai complexă a experienţei personale şi este valoros ca pas către sugestiile din partea publicului. Ca şi „Jocul de cuvinte", trebuie utilizate toate resursele tehnice.
în acest exerciţiu „tema" este o frază activatoare, ca de pildă „Peştele mare îl mănâncă pe cel mic" sau „Zgârcitul mai mult păgubeşte". „Scena" poate fi orice loc: o terasă de acoperiş, o peşteră, un nor, vârful Turnului Eiffel, etc.
Jumătate din grup scrie idei de teme pe bucăţi de hârtie, în timp ce cealaltă jumătate scrie idei pentru scene pe alte bucăţi de hârtie. Temele se pun împreună într-o pălărie iar scenele într-o altă pălărie. Fiecare echipă alege, cu ochii închişi, o temă şi o scenă şi lucrează astfel o temă-scenă folosind Unde, Cine, Ce.
Exemplul A. ,,Dragostea este acolo unde o găseşti" - Cabană de munte.
Un soţ şi o soţie s-au dus la munte cu scopul de a-şi reface căsătoria. Un ocnaş şi tovarăşul său năvălesc în cabană şi îi iau prizonieri. Soţia arată gangsterilor cum pot să fugă, apoi se întoarce la soţul ei. După terminarea exerciţiului cineva a sugerat ca soţia (deoarece căsătoria lor este un eşec) să plece împreună cu bandiţii, realizând astfel mai pregnant tema.
Exemplul B. „Lumea îmi datorează o situaţie " - mansardă Doi îndrăgostiţi într-o mansardă din New York, într-o noapte călduroasă de vară. între ei are loc o discuţie tensionată despre sarcina ei, deoarece el nu este dispus să-şi asume responsabilitatea unei căsătorii şi a paternităţii. El se consideră artist şi nimic nu-1 poate face să accepte un serviciu cu program fix. Este un „om deosebit" şi simte într-adevăr că lumea îi datorează o situaţie. Fata se sinucide aruncându-se de la etaj. **Observaţii:**
1. Acest exerciţiu poate fi extins şi variat la infinit. Va funcţiona orice combinaţie de temă şi scenă. Variaţiile de caracterizare, atunci când o temă este utilizată în mai multe scene diferite, sunt uimitoare.
2. Acest exerciţiu tinde să devină o structură pentru o poveste coerentă şi de aceea riscă să alunece în scenarizare colectivă. Ceea ce căutăm noi să obţinem este preocuparea totală a jucătorilor faţă de tema dată, astfel încât aceasta (Scop fiind) să-i pună în mişcare în loc ca ei s-o manipuleze.

Solicitare

Punct de concentrare: pe pledoarie, pe acuzaţie sau pe hotărârea succesului solicitării. Fiecare colţ al triunghiului are alt PDC. > Echipe de trei sau mai mulţi studenţi avansaţi. Studenţii îşi împart cele trei colţuri ale unui triunghi:

(1) Solicitant (care pledează pentru ceva)

(2) Acuzator (care aduce o învinuire)

(3) Judecător (care face alegerea de a da sau nu dreptate solicitantului).

Actorii, individual sau în echipă, vor fi unul din cele trei colţuri ale triunghiului. De pildă, într-o scenă de judecată va exista un avocat, un procuror şi un judecător (publicul poate fi Juriul, o extensie a Judecătorului).
Exemple: judecarea vrăjitoarelor din Salem; judecarea unui delict obişnuit; judecarea unei crime; negociere cu prizonierii în timpul unei revolte în închisoare.
Observaţie: Solicitantul trebuie încurajat să lucreze cu studenţii spectatori (care joacă rolul de juriu, de mulţime, etc.).

Orchestrare

Punct de concentrare: pe a asuma însuşirile unui instrument muzical şi a cânta ca o parte a „orchestrei".

> Patru sau mai mulţi studenţi. Fiecare hotărăşte ce instrument muzical va fi. Se decid Unde, Cine, Ce-ul în care se află aceste instrumente. Jucătorii nu trebuie să devină instrumente ca într-o poveste fantastică, ci trebuie să-şi asume calităţile instrumentelor alese. Aceasta se poate face prin voce, mişcarea corpului, etc. în diferite momente ale scenei profesorul poate da indicaţia: *„Orchestraţi!"* şi atunci toate instrumentele trebuie să „cânte" împreună.

Exemplu: o petrecere în care diferite „instrumente" pot cânta în armonie.

Indicaţii pe parcurs: *Orchestraţi!*

Observaţie: ca o variaţie interesantă spuneţi grupului să aleagă un „dirijor". în exemplul nostru, dirijor poate fi chiar gazda. Pe măsură ce scena avansează, el trebuie să-şi antreneze musafirii, instrumentele să cânte împreună ca duete, solişti sau orchestră. Asta îi dă actorului care este gazda o viziune regizorală în timp ce lucrează în scenă. Este cel mai avansat grad al unei tehnici folosite pentru copii cu scopul activării lor într-o scenă.

Mers întâmplător

> Orice număr de jucători. E nevoie de un pianist capabil să improvizeze. Actorii merg întâmplător pe scenă, ieşind şi intrând. Atmosfera, ritmul, etc. sunt de obicei create de muzică. La intervale în timpul mersului profesorul-regizor indică diferite acţiuni şi actorii trec din mers în acţiunea respectivă. Acesta este un exerciţiu extrem de interesant deoarece creează disponibilitate, veselie şi o extraordinară spontaneitate în acţiune. Exerciţiul se termină prin încetinirea ritmului muzicii şi a pasului până la nemişcare.

Acest exerciţiu are o mare valoare în raport cu exerciţiile pentru văz. De exemplu: în timp ce studenţii merg în ritmul pianului, numiţi diferite lucruri la care ei trebuie să se uite - o partidă de tenis, o luptă cu tauri, etc. Fac asta fară să întrerupă ritmul mersului.

Problema ascunsă

Punct de concentrare: pe a ţine problema ascunsă. > Echipe de doi sau mai mulţi studenţi avansaţi decid ca de obicei Unde, Cine, Ce; apoi aleg o noţiune sau o emoţie, care însă nu va fi niciodată manifestată. Noţiunile pot fi: învăţare, fantezie, dragoste, ură.

Exemplul A (învăţare)'. Unde - bucătărie. Cine - soacra şi nora. Ce - vizita soacrei la noră. Problema ascunsă - a învăţa. **Indicaţie pe parcurs:** *Acţiune continuă între voi!* **Observaţii:**

1. în exemplul de mai sus soacra îşi ascunde intenţia de a o învăţa pe noră prin aceea că dă o mână de ajutor, insinuează, sugerează, etc. S-a dezvoltat o scenă extrem de interesantă în care învăţarea norei nu a ieşit niciodată la iveală, (vezi „Conflict", cap. XI)
2. Unde, Cine, Ce nu trebuie să aibă vreo legătură cu problema ascunsă (ca învăţarea - într-o şcoală).
3. Variantă: studenţii acţionează pentru a modifica atitudinea partenerului.

Exemplul B (fantezie): dăm exemplu o scenă de improvizaţie numită „Portocalul" folosită în multe spectacole. Unde - o cameră de zi. Cine - soţ şi soţie. Ce - ziua de naştere a soţiei (soţul îi aduce un mic arbore de portocal). Problema ascunsă - fantezie. Această scenă a devenit o bucată fermecătoare, stranie, despre creşterea micului arbore în această casă simplă a unor oameni obişnuiţi. Portocalul devine în cele din urmă un copac mare înăuntrul apartamentului, iar cei doi soţi, ajunşi la vârsta pensionării, îşi câştigă existenţa din sucul de portocale

Exemplul C (dragoste): Doi actori aleg Unde, Cine, Ce. între cei doi există un sentiment puternic, niciodată însă exprimat dintr-un motiv cunoscut (este nepotrivit sau imposibil) sau necunoscut. Punctul de concentrare este pe a continua acţiunea comună fară a vorbi despre sentimente.

Unde - un cămin de bătrâni. Cine - un bărbat şi o femeie, ambii de 80 de ani. Ce - îngrijirea florilor din grădină. O schimbare interesantă poate fi creată prin diferenţierea considerabilă a vârstei celor doi. Un medic tânăr şi o femeie în vârstă sau un bătrân şi o infirmieră tânără - orice situaţie unde diferenţa de vârstă, rasă, clasă socială face imposibilă consumarea sau declanşarea dragostei. De asemenea, poate fi vorba de o dragoste bazată pe prietenie: Unde - o barcă de pescari. Cine - un veteran de război şi un băiat. Ce - pescuit.

Exemplul D (ură). Unde - dormitor. Cine - soţ şi soţie. Ce - pregătindu-şi sărbătorirea a 50 de ani de la nuntă.

Sugestii din partea publicului

Acest exerciţiu, care a devenit marca distinctivă a teatrului de improvizaţie din întreaga lume, a fost creat de Viola Spolin în 1939, la Chicago, într-un spectacol jucat de copii pentru copii. Toţi - şi actori şi public - erau implicaţi cu mare bucurie în joc.

Preluarea sugestiilor publicului poate fi o parte încântătoare a programului unui teatru de improvizaţie, antrenând rapid publicul în joc.

Organizarea „Sugestiilor din partea publicului" are multe variante. Unele teatre de improvizaţie îşi bazează întreaga lor structură pe această tehnică. Acest lucru poate fi *primejdios* totuşi, deoarece poate deveni uşor o păcăleală care ucide această formă de artă. Ceea ce urmează sunt câteva idei de organizare:

1. Scene organizate pe loc fară pregătire extra-scenică.
2. Utilizarea unor spectatori ca actori.
3. Pregătirea prealabilă.
4. Utilizarea unei persoane care poate asuma rolul de povestitor sau chiar de actor de rezervă, în funcţie de necesităţile scenei. Vezi „Trimiterea cuiva pe scenă" (cap. IV).

Actorii trebuie să se organizeze pentru o acţiune sau o problemă, iar nu pentru o glumă, altfel, dacă actorii luptă să fie „amuzanţi", multe din sugestiile publicului eşuează. Uneori jucătorii angrenează publicul în problemă, alteori ei îl folosesc ca punct de concentrare în timp ce lucrează asupra sugestiilor. Depinde de actori ce noţiune sugerează publicul. Unde, Cine, Ce, Obiectele, întâmplările, Sentimentele şi Stilurile de joc pot fi variate şi combinate la infinit. Dacă se sugerează Unde-le, de exemplu, el poate deveni „Unde cu obstacole" sau „Unde cu ajutor" (cap. IV). Dacă este vorba de Obiecte, exerciţiile „Transformarea obiectelor", „Obiectul îi pune în mişcare pe jucători", „Fizicalizarea unui obiect" (vezi cap. III) pot deveni probleme de arta actorului folosite pentru a da viaţă sugestiilor publicului. Sugestiile asupra obiectelor pot fi utilizate în cadrul unui Unde, Cine, Ce sau pot fi folosite pur şi simplu ca obiecte de către unul sau mai mulţi jucători. Multe combinaţii sunt posibile.

Fie că publicul ştie sau nu, *o problemă de arta actorului* trebuie folosită întotdeauna când actorii îşi construiesc scenele. Dacă publicul este solicitat să dea o problemă, atunci actorii îi adaugă Unde, Cine, Ce. Dacă publicul dă Unde, Cine, Ce, atunci actorii trebuie să introducă problema. Fie că improvizaţia se face pe loc sau este pregătită în afara scenei (în timpul pauzei sau în timp ce alţi actori se află pe scenă), abilitatea de a rezolva problemele şi de a alege rapid un exerciţiu care să le creeze tuturor disponibilitatea de a se juca, va determina calitatea scenelor. Căci într-adevăr, ca şi în atelierele la clasă, chiar dacă scenele nu decurg întotdeauna ca o „poveste", jocul (actul jocului) în sine este interesant de urmărit.

Agilitatea şi rapiditatea de a-şi asuma un personaj, de a stabili un loc, de a selecta o problemă de arta actorului, sunt necesare pentru reuşita acestei activităţi scenice şi toate exerciţiile de acest fel din manual trebuie utilizate mereu în ateliere. „Exerciţiul de selecţie rapidă a Unde-lui" (fizicalizarea Unde-lui prin trei obiecte, cap. IV) şi toate exerciţiile de agilitate a personajului sunt deosebit de utile. Multe din exerciţiile din carte pot fi utilizate exact cum sunt făcute în ateliere cu rezultate antrenante şi amuzante.

Ceea ce urmează este un exerciţiu de agilitate pentru gândirea şi organizarea rapidă a unei probleme care poate genera acţiunea scenică. Hârtie şi creion. Studenţii-actori scriu cât mai multe răspunsuri la întrebările următoare într-un timp stabilit. Profesorul poate adăuga cât de multe noţiuni.

1. a scăpa de ceva.
2. a scăpa de cineva.
3. a ieşi din ceva.

4. a dori un lucru pe care-1 are altul.
5. un moment de nehotărâre.

Sugestii din public	***Structura actorilor***
Unde: sub apă	Unde: „Exerciţiu de selecţie rapidă a Unde-lui" (Unde prin trei obiecte)
Cine: scafandri	Cine: se alege un personaj prin selecţionarea rapidă a unei imagini ritmice ca în „Caracterizare rapidă"
Ce: căutarea unei comori	Ce: se poate utiliza Ce-ul ca problemă (exemplu: „schimbarea emoţiei", „problemă necunoscută", „învăţare", etc.)

În acest fel actorii îşi plasează propria lor organizare în structura sugerată de public şi merg înainte rezolvând sugestiile publicului exact cum ar lucra orice problemă în atelier. Când jocurile de teatru devin o a doua natură, nu mai sunt necesare asemenea probleme de arta actorului, deoarece acţiunile scenice se vor selecţiona spontan în timpul jocului.

Vezi „Dezvoltarea scenelor după sugestiile publicului" (cap. X).

Capitolul X EXERCIŢII DE FINISARE

VORBIRE

Viola Spolin era interesată să-i familiarizeze pe actori cu ceea ce ea numea „structura fiziologică a limbajului" şi a inventat exerciţiile „Sunet extins" (mai jos) şi „Vocale şi consoane" (Addenda I), despre care spunea că „întrerup gândirea subiectivă şi interpretarea". Alte exerciţii de vorbire noi din această ediţie sunt „Ecoul", „Sunetul în oglindă", „Traducătorul de vorbire neinteligibilă", cuprinse în Addenda I. Toate sunt utile atât în teatrul tradiţional, cât şi în teatrul de improvizaţie. Valoarea „Dialogului cântat" creşte, dacă e făcut după „Sunet extins". „Sunetul extins" făcut în timpul repetiţiilor piesei scrise (trimiterea dialogului în spaţiu ca să se aşeze), poate avea rezultate surprinzătoare, chiar şi cu amatori.

Sunet extins

Punct de concentrare: pe menţinerea sunetului în spaţiul dintre actori şi pe a-1 lăsa să se aşeze în partener.

Partea I

> Actorii ocupă spaţiul cu distanţe între ei. Un actor trimite un sunet (nu un cuvânt) către celălalt actor şi-1 lasă să se aşeze; partenerul trimite la rândul său un sunet. Toţi actorii trimit pe rând sunete, sunt atenţi la indicaţiile pe parcurs, până ce fiecare a intrat în contact cu toţi colegii. **Indicaţii pe parcurs:** *Fără cuvinte! Menţineţi sunetul între voi! Coloana dreaptă! Trimite suuuneetul mai departe! Ţine sunetul în*

spaţiu! Lasă sunetul să se aşeze! Extinde sunetul! Trimite sunetul în slooooow motion! Grăbeşte sunetul! Fă-l cât mai rapid cu putinţă! Viteză normală! Păstraţi distanţa între voi! Extindeţi suuuneeetul! Dă şi preia! **Partea a II-a**

> Li se cere actorilor să se concentreze asupra sunetului ca mai sus, dar acum să trimită *un cuvânt* şi să-1 lase să se aşeze în partener.

Partea a III-a

> Acum trimit o *propoziţie,* menţinând PDC.

Evaluare: Aţi păstrat sunetul în spaţiul dintre voi? Sunetul s-a aşezat? Aţi extins fizic sunetul? Aţi dat şi aţi preluat?

Observaţie: Acest exerciţiu ne arată că sunetul (dialogul) ocupă un spaţiu. Extinderea sunetului în spaţiu şi aşezarea sa în partener aduce comunicare în teatru.

Dialog cântat

Punct de concentrare: pe a extinde dialogul către partener cântând.

> Doi sau mai mulţi jucători decid Unde, Cine, Ce şi cântă toate replicile. Cântatul se adresează partenerului/partenerilor.

Indicaţii pe parcurs: *Cântă-ţi cuvintele! Cântă cu tot trupul! Intensifică sunetul!*

Evaluare: Spectatori, au explorat actorii toate zonele în care poate

merge dialogul cântat? Actori, ce părere aveţi?

Observaţii:

1. în acest exerciţiu nu e nevoie neapărat de voci bune de cântat. Aşa cum am extins mişcarea corporală, acesta este un exerciţiu *de extensie a sunetului.* Cântatul permite lungirea cuvântului, permite repetiţia.
2. Fluenţa sunetului creată între actori îi reuneşte cu publicul şi creează o punte spre intuiţie.
3. O structură melodică trebuie să apară natural în timpul jocului şi nu trebuie impusă de profesor.
4. Dacă unii actori îşi recită dramatic cuvintele, indicaţi-le să sară la melodie.

Nu trebuie să atragem în mod special atenţia studenţilor asupra variaţiilor lor de vorbire. Când încep să înţeleagă singuri problemele scenice, vorbirea lor se va purifica în mod organic şi această claritate va trece în vorbirea lor zilnică. După cum spune Marguerite Herman, co-autoare alături de soţul ei a unor manuale de dialect: „Dacă un student nu are deficienţe de bază în vorbire, nu trebuie să forţăm modificări serioase în pronunţia lui. O *purificare* şi o uşoară creştere a *volumului* ar trebui să fie suficiente".

Chemarea

Punct de concentrare: pe a realiza contactul vocal la distanţe mari.

> Doi sau mai mulţi jucători decid Unde, Cine, Ce. Unde - trebuie să fie un loc în care personajul să cheme, din necesitate, pe altul aflat la o distanţă mare.

Exemple: Unde - o peşteră. Cine - ghidul şi turiştii. Ce - turiştii s-au pierdut de ghid. Unde - vârf de munte. Cine - alpinişti. Ce - alpinişti legaţi cu o frânghie lungă escaladează muntele. **Evaluare:** Contactul vocal a fost real în cadrul situaţiei? **Observaţie:** Urmăriţi ca studenţii să dea realitate distanţei alese prin folosirea vocilor.

încălzire pentru şoapta scenică

> Acest exerciţiu, încălzire pentru următorul, este descris la „Addenda I".

Şoapta scenică

Punct de concentrare: pe şoapta scenică; şoaptă cu laringele deschis şi emisie totală a sunetului.

> Doi sau mai mulţi jucători decid Unde, Cine, Ce în care sunt nevoiţi să şoptească - o clasă, de exemplu, hoţi în debara sau îndrăgostiţi certându-se în Biserică.

Indicaţii pe parcurs: *Deschideţi gâtul! Folosiţi-vă întregul trup! Şoptiţi din tălpi până în creştetul capului! Includeţi publicul! Şoaptă scenică!*

Evaluare: Spectatori, au vorbit încet sau au folosit şoapta scenică? **Observaţie:** Cantitatea uriaşă de energie fizică folosită pentru a rezolva această problemă creează situaţii scenice vii, interesante, întoarceţi actorii la PDC - *Şoaptă scenică!* - atunci când îi surprindeţi că devin cerebrali.

Citire în cor

Punct de concentrare: pe intrările date de parteneri. Dirijorul, corul şi actorii joacă „Urmează-1 pe cel care te urmează!"

> Două echipe mari decid Unde, Cine, Ce. Fiecare grup conţine doi actori, corul şi un dirijor. Corul poate sta în picioare sau aşezat în dreapta sau/şi stânga scenei, eventual pe trepte. Cei doi actori fac scena în centrul scenei, iar corul repetă frazele, produc muzica şi efectele sonore. Dirijorul dă intrarea corului, actorii dau intrarea dirijorului. Toţi joacă „Urmează-1 pe cel care te urmează!".

Corul grec

> (acest exerciţiu este folosit mai ales pentru actorii foarte tineri). Două echipe mari, aceeaşi aranjare a scenei ca şi mai sus. Alegeţi un joc de-al copiilor şi, în timp ce actorii îl joacă, cereţi corului să cânte versurile. Corul poate face efectele de sunet: vântul, păsările, etc.

Observaţie: Exerciţiul este bun pentru spectacolele publice. Variantă: corul grec subliniază cântând acţiunea scenică (asemănător cu „Umbra", cap. VII sau „Povestirea", cap. XV).

Exerciţiu de şoaptă-strigăt

Punct de concentrare: pe relaxarea laringelui.

> Doi sau mai mulţi actori decid Unde, Cine, Ce. Ei fac scena de trei ori: prima oară în şoaptă, a doua oară strigând, iar a treia oară cu vorbire normală.

Ca o variantă, echipa îşi alege o situaţie în care şoapta, strigătul şi vorbirea normală pot exista motivat în aceeaşi acţiune. *Exemplu:* Unde - celulă de închisoare. Cine - deţinuţi. Ce - plănuind o evadare. Această scenă a oferit posibilitatea folosirii celor trei registre vocale simultan.

Evaluare: Evaluaţi ca de obicei. Includeţi întrebarea: Vocea a avut mai multă rezonanţă în vorbirea normală, după exerciţiul de şoaptă- strigăt? **Observaţii:**

1. Necesitatea de a fi auzit când vorbeşte în şoaptă, îl ajută pe studentul-actor să înţeleagă că întregul său organism este angrenat în procesul vorbirii. Dacă în şoaptă foloseşte o emisie totală, vocea lui nu va fi gâtuită şi va avea rezonanţă. Profesorul trebuie să asculte cu atenţie ca să depisteze laringele crispate, deoarece crisparea înseamnă că problema nu a fost rezolvată.
2. Pentru a putea striga cu laringele relaxat, studentul-actor trebuie să-şi menţină tonul plin, rotund şi extins. Dacă urlă, înseamnă că se bazează pe tensiunea laringelui şi, deci, nu a rezolvat problema.
3. Când se face a treia scenă, cu vorbire normală, spuneţi spectatorilor să asculte atent, pentru a observa dacă colegii menţin laringele relaxat.
4. Cele trei scene nu trebuie să dureze împreună mai mult de 15 minute. Pentru a vă asigura, anunţaţi timpul.

FIZICALIZARE

Public surd

(acest exerciţiu este înrudit şi poate fi folosit împreună cu exerciţiile de Vorbire neinteligibilă)

Punct de concentrare: pe a comunica scena unui public surd.

> Doi sau mai mulţi jucători stabilesc Unde, Cine, Ce. Spectatorii trebuie să-şi astupe urechile în timp ce privesc scena. Actorii trebuie să joace scena în mod normal, folosind atât dialogul cât şi acţiunea.

Evaluare: Scena a fost animată? Aţi ştiut ce se petrece, chiar dacă nu-i puteaţi auzi? Unde puteau să fizicalizeze mai clar scena? **Observaţii:**

1. Acest exerciţiu îi face pe studenţii-actori (fiind spectatori) să înţeleagă necesitatea de a arăta, a fizicaliza, iar nu de a spune.
2. Lipsa de viaţă a unei scene atunci când actorii vorbesc în loc să joace, devine evidentă şi pentru cei care „rezistă" exerciţiului.
3. Acesta este un exerciţiu excelent pentru a-i reîmprospăta pe actorii de improvizaţie, care se bazează pe glume şi gaguri pentru a-şi realiza scenele din spectacol.
4. Variantă: spuneţi spectatorilor să închidă ochii lăsând urechile libere.

Dublare

Punct de concentrare: pe urmarea partenerului; vocea unui actor şi trupul celuilalt formează o singură persoană.

> Echipe de patru actori decid Unde, Cine, Ce şi se împart: doi sunt trupurile de pe scenă (subechipă A), ceilalţi doi sunt vocile acestor trupuri (subechipă B). Actorii-voci pot sta cu faţa la scenă ca să vadă foarte bine şi să redea dialogul celor de pe scenă. Actorii-trup îşi mişcă buzele de parcă ar vorbi, dar nu scot nici un sunet. Ambele subechipe îşi urmează partenerii prin voce şi acţiune. Vezi „Oglinda/Urmează-1 pe cel care te urmează!" (cap. III). După un timp, cereţi actorilor-voce şi actorilor-trup să schimbe locurile, păstrând sau nu Unde, Cine, Ce.

Indicaţii pe parcurs: *Urmaţi-vă unul pe altul! Evitaţi să anticipaţi ce o să spună partenerul! Reflectaţi numai ce auziţi! Reflectaţi numai ce vedeţi! Mişcaţi-vă buzele! Fiţi o singură voce! Un singur trup!*

Evaluare: Vocea şi trupul au devenit un tot organic? Spectatori, ce părere aveţi?

Observaţii:

1. Lăsaţi să joace 10 minute şi apoi schimbaţi. La început vor deveni un tot numai pe momente scurte, dar, când conexiunea se realizează, actorii se unesc într-o relaţie adevărată. Dacă acest lucru nu se întâmplă şi vocea doar urmăreşte mişcările trupului sau invers, jucaţi exerciţii de „Oglindă" şi cu „Substanţa invizibilă", până când actorii experimentează ce se întâmplă când nu iniţiază, ci îl urmează pe iniţiator, care, la rândul său, îl urmează pe cel care-1 urmează.
2. Indicaţiile pe parcurs se nasc din ceea ce se întâmplă; profesorul explorează şi intensifică prin indicaţii ceea ce vede; observă, nu cere.
3. Când vocea devine un tot organic cu acţiunile actorului de pe scenă, actorii de pe scenă se simt de parcă au spus chiar ei acele cuvinte. Actorii-voce trebuie să dea timp acţiunii scenice să se dezvolte. Folosirea microfoanelor îi bucură pe studenţi, dar nu este necesară efectiv.

SLOW-MOTION

Când actorii încep să se mişte pentru prima oară în Slow motion, majoritatea se vor mişca pur şi simplu încet, cu mişcări sacadate. Folosiţi indicaţiile pe parcurs pentru a-i ajuta pe studenţi să-şi aducă întregul trup în mişcarea cu încetinitorul: *Clipiţi cu încetinitorul! Respiraţi cu încetinitorul! Mestecaţi-vă guma cu încetinitorul!* Cu timpul şi prin experimentare, actorii vor înţelege organic că trupul este în *mişcare fluidă* ca într-un film rulat cu încetinitorul.

„Leapşa explozivă" de la „Addenda I" este cea mai potrivită introducere pentru următorul exerciţiu.

Mişcare cu încetinitorul/ Leapşa pe-ngheţatelea Punct de concentrare: pe mişcarea cu încetinitorul. > Dacă este timp, permiteţi ca jumătate din grup să privească în timp ce cealaltă jumătate este pe scenă. Pot juca mulţi studenţi. După o scurtă încălzire cu „Leapşa explozivă" (Addenda I), jucaţi leapşa pe-ngheţatelea, cu încetinitorul, într-un spaţiu mai restrâns. Numiţi pe primul care începe. Toţi jucătorii aleargă, respiră, se feresc, privesc, etc. mişcându-se cu încetinitorul. După ce un jucător atinge pe altul, trebuie să îngheţe exact în poziţia în care era când a dat mai departe. Cel care „este" urmăreşte pe altul, îl atinge şi apoi îngheaţă. Acela „este" şi continuă jocul. Toţi jucătorii neatinşi trebuie să stea în limitele spaţiului de joc hotărât şi să se mişte cu încetinitorul printre jucătorii îngheţaţi, ca printre copacii din pădure. Jocul continuă până ce toţi sunt îngheţaţi. **Indicaţii pe parcurs:** *Aleargă cu încetinitorul! Respiră cu încetinitorul! Fereşte-te cu încetinitorul! Atinge partenerul cu încetinitorul! Ridică-ţi picioarele cu încetinitorul! Rămâi în spaţiul hotărât cu încetinitorul!*

Evaluare: Este vreo diferenţă între a te mişca lent şi a te mişca cu încetinitorul? Spectatori, aţi observat vreo diferenţă între a te mişca lent (start, stop, start, stop) şi a te mişca cu încetinitorul? **Observaţii:**

1. Restrângeţi limitele spaţiului de joc, altfel jocul poate consuma prea mult timp. Dacă grupul este prea mare, denumiţi doi jucători care iniţiază, iar, la final, indicaţi-le să se scoată reciproc din joc.
2. în adevărata mişcare cu încetinitorul mişcarea este foarte fluidă.
3. Aceasta este o variantă a jocului tradiţional „Regele Muntelui".

^

încet/ Rapid/ Normal Partea I

Punct de concentrare: pe explorarea Cine, Ce, Unde în diferite viteze.

\> Doi sau mai mulţi jucători decid Unde, Cine, Ce şi joacă câteva minute în viteză normală.

Indicaţii pe parcurs: *Folosiţi Unde-le! Intraţi în relaţie!*

Partea a Il-a
Punct de concentrare: pe reluarea scenei în mişcare cu încetinitorul.

\> Actorii reiau scena, de data asta mişcându-se cu încetinitorul. **Indicaţii pe parcurs:** *Mişcaţi-vă cuu încetiiniitooruul! Substanţa invizibilă se mişcă cu încetinitorul! Vedeţi-vă partenerii cu încetinitorul! Gândiţi cu încetinitorul!*

Partea a II I-a
Punct de concentrare: pe reluarea scenei cu mişcări rapide.

\> Actorii refac acţiunea cât pot ei de repede.

Indicaţii pc parcurs: *Repede! Cât puteţi de repede! Mai repede! Mai repede! Continuaţi!*

Partea a IV**-a**
Punct de concentrare: pe reluarea scenei în timp normal.

\> Actorii reiau acţiunea, fară indicaţii pe parcurs.

Evaluare: A existat vreo diferenţă între prima şi ultima variantă? Relaţiile erau mai clare şi mai profunde? Actori, sunteţi de acord? **Observaţii:**

1. Timpul de joc trebuie să fie scurt. Daţi actorilor doar timpul necesar ca să fie în relaţie între ei şi cu Unde-le.
2. Permiteţi actorilor să se bucure de joc, fără să le cereţi să repete identic acţiunea şi dialogul.
3. Actorii vor elimina intuitiv ceea ce nu este esenţial şi vor continua cu acţiunea şi dialogul.
4. în acest exerciţiu, ei îşi controlează materialul.

5. Fiţi atenţi la cei care „joacă" mişcarea cu încetinitorul, în loc să fie într-o „condiţie" de mişcare cu încetinitorul.

VEDERE

Camera de filmat

Punct de concentrare: pe a dirija întreaga atenţie şi energie asupra celuilalt actor.

> Doi sau mai mulţi jucători decid Cine, Ce şi Unde. Profesorul- regizor îi va numi pe rând pe jucători. Cel numit devine subiect de studiu din cap până-n picioare pentru ceilalţi actori. Acţiunea şi dialogul trebuie să continue atunci când profesorul îi numeşte pe cei care atrag toată atenţia celorlalţi.

Indicaţii pe parcurs: *Camera pe Mary! Atenţia întregului corp! Vezi cu ceafa! Cu fruntea! Cu umerii! Camera pe Jason! Nu pune etichete!*

Fără cameră! Vezi cu încetinitorul! Camera pe Emily!

Evaluare: Actorii au fost atenţi cu întregul trup la cel aflat în obiectiv? Doar se uitau la partener sau îl şi vedeau? Au continuat acţiunea?

Observaţie:

1. în explicarea PDC-ului folosiţi imaginea unei camere de filmat sau sugeraţi-i actorului să devină un ochi mare sau o lentilă (din cap până în picioare) pentru a-1 ajuta să-şi concentreze energia asupra partenerului. Şi în timpul altor jocuri indicaţia *Camera de filmat!* îi poate ajuta pe actori să-şi vadă partenerii.
2. Când actorul se uită fără să vadă la partener, se holbează, are o privire plată, o rigiditate în trup, o perdea pe ochi.

A vedea cuvântul

Punct de concentrare: pe indicaţiile primite.

> Un singur jucător merge pe scenă şi descrie o experienţă pe care a avut-o, ca, de pildă, o excursie, vizionarea unui meci de fotbal sau o vizită. Spuneţi-i să continue povestirea, dar să-şi schimbe Punctul de Concentrare în funcţie de indicaţiile pe parcurs pe care le va primi.

Indicaţii pe parcurs: *Concentrează-te asupra culorilor scenei respective! Concentrează-te asupra sunetelor! Bate vântul? Cerul este*

senin sau înnorat? Fă-te auzit! Concentrează-te pe ceea ce simţi despre ce descrii! Te vezi pe tine acolo? Caută să te vezi! intensifică culoarea! Intensifică mirosurile! Intensifică toţi stimulii senzoriali! **Evaluare:** Ştiţi momentul când aţi trecut de cuvinte şi aţi pătruns în experienţa povestită? Spectatori, sunteţi de acord?

Observaţii:

1. Acest exerciţiu îl antrenează pe actor să dea dimensiune cuvintelor, îi stimulează percepţia întregului aparat senzorial.
2. Pe măsură ce studentul devine mai receptiv datorită indicaţiilor pe parcurs, observaţi în ce moment începe să părăsească cuvântul şi începe să se raporteze la experienţa respectivă. Când nu se mai ascunde în spatele cuvintelor şi se concentrează asupra mediului înconjurător pe care îl descrie, vocea devine naturală, trupul se relaxează, cuvintele curg.
3. Acest exerciţiu nu trebuie lucrat des, deoarece utilizează deliberat reamintirea (vezi „Definirea termenilor specifici" şi „Nota explicativă", n.t.) şi de aceea trebuie folosit cu grijă.
4. în teatrul tradiţional acest exerciţiu este util actorilor care au monoloage şi celor care citesc superficial textul, (vezi cap. II - despre cuvinte şi dialog).

DEZVOLTAREA SCENELOR DUPĂ SUGESTIILE PUBLICULUI

Acest exerciţiu îi antrenează pe actori în dezvoltarea unor reacţii imediate la sugestiile publicului. Este unul din paşii preliminări spre improvizaţia adevărată, făcută în spectacole, cu sugestii din public. în continuarea discuţiei despre improvizaţie, vezi „Sugestii din partea publicului" la capitolul anterior.

Scenă pe moment

Punct de concentrare: pe a răspunde sugestiilor din partea publicului improvizând o scenă.
y Echipe din doi sau mai mulţi jucători. Actorii îi întreabă pe spectatori Cine să fie (relaţiile), Unde să fie (spaţiul) şi Ce vor face (acţiunea). Pot întreba despre Vreme, despre Oră, etc. Actorii explică publicului Punctul de Concentrare al exerciţiului şi intră rapid în improvizaţia lor. **Evaluare:** Spectatorii ar fi putut să-i distribuie mai eficient? Au lucrat în echipă? Au dat şi au preluat (au construit pe materialul partenerului) eficient? Au improvizat o scenă sau au scris un scenariu? S-au raportat sincer la exerciţiu şi la PDC?
Observaţie: Spaţiul trebuie organizat repede şi în linişte. Nu permiteţi studenţilor să glumească sau să se dea deştepţi în încercarea de a înlocui disciplina şi onestitatea.

EXERCIŢII VALOROASE DE „OGLINDĂ"

Exerciţiile de oglindă continuă să fie instrumente interesante şi valoroase în a-i face pe actori să lucreze îndeaproape unul cu altul. Pot fi făcute de asemenea în spectacol, când publicul dă sugestii în legătură cu Cine, Ce şi Unde.

Oglinda triplă

Punct de concentrare: pe a-1 urma pe cel care te urmează. ^ Patru sau mai mulţi jucători decid Cine, Ce şi Unde şi folosesc o
oglindă triplă. *Exemplu:* a proba haine.

Oglinda/ Combinaţie

Punct de concentrare: pe reflectarea partenerilor. > Cinci sau mai mulţi jucători decid Unde, Cine, Ce. Trei actori sunt oglinzile, iar doi joacă scena; sau unul joacă, iar patru sunt oglinzi. Orice combinaţie e posibilă.

Oglinda/ Distorsionare

Punct de concentrare: pe imaginea distorsionată în oglindă.
> Mai mulţi jucători decid Unde, Cine, Ce şi folosesc orice combinaţie doresc. „Oglinzile" distorsionează ca acelea dintr-un parc de distracţii.

Oglinda/ Grup

Punct de concentrare: pe urmarea celui care te urmează.
> Mai mulţi jucători sunt „oglinda" sau se privesc în oglindă lăsându-şi libertatea de a fi oglindă când unul când altul; urmează-1 pe cel care te urmează.

ACTORII-SPECTATORI DAU INDICAŢIILE PE PARCURS

Spectatorii regizează (dau indicaţiile pe parcurs) **Punct de concentrare:** pe a juca scena.
> Echipe de doi sau mai mulţi actori decid Unde, Cine, Ce. Fiecare echipă, pe rând, dă indicaţiile pe parcurs echipei care joacă. Când echipa îşi începe scena, colegii-spectatori încep să anunţe diferite PDC-uri, în funcţie de necesităţile scenei: *Intraţi în contact! Vorbire neinteligibilă! Mişcare cu încetinitorul! Mişcare extinsă! Amplifică!,* etc. Echipa de pe scenă lucrează asupra unui PDC până când acesta este înlocuit de o nouă problemă.

Indicaţii pe parcurs pentru spectatorii-regizori: *Ajutaţi-i pe actori în jocul lor!*

Evaluare: Actori, v-au ajutat indicaţiile colegilor? Spectatori, v-aţi concentrat pe jocul colegilor şi aţi dat indicaţii astfel încât să-i ajutaţi să-şi continue jocul? Sau aţi impus, prin indicaţii, ceea ce doreaţi? **Observaţii:**
1. Actorii îşi dezvoltă calităţile regizorale atunci când dau indicaţii pe parcurs. Dacă sunt prea mulţi cei care indică şi se creează confuzie, puneţi-i să se consulte rapid şi să-şi aleagă un reprezentant.
2. Indicaţiile trebuie să reiasă din necesităţile actorilor şi să fie parte a întregului.

Explorare şi Intensificare

Punct de concentrare: pe a fi deschişi faţă de explorarea, intensificarea şi amplificarea jocului scenic.
> Echipe de doi actori decid Unde, Cine, Ce şi joacă scena, atenţi la indicaţii. Primul care dă indicaţii este profesorul-regizor. Apoi, cei care au jucat jocul, vor da indicaţiile următoarei echipe. Doi, trei sau patru studenţi-regizori pot alege momente, obiecte, idei, atitudini, orice, pentru a le explora şi intensifica. **Indicaţii pe parcurs:** *Exploraţi această idee! Exploraţi şi intensificaţi acel obiect! Această relaţie! Intensificaţi-o! Exploraţi tăcerea! Exploraţi acel sunet! Acel ritm! Exploraţi acel obiect (numiţi-l)! Ampliftcaţi-l!*

Evaluare: Actori, ce s-a întâmplat atunci când vi s-a indicat să exploraţi şi să intensificaţi? Actori, indicaţiile se năşteau din ce se întâmpla sau erau impuse? **Observaţii:**
1. „Explorare şi Intensificare" cere transformarea bucăţii respective şi-i ajută pe actori să recunoască fragmentele mari ale scenei, din care se extrag bucăţile şi din intensificarea bucăţilor apar scenele. Este cel mai bine ca exerciţiul să fie introdus după ce „Argumentare susţinută" Partea a III-a (cap. VII) (transformarea punctului de vedere) şi „Transformarea relaţiilor" (cap. XII) au fost lucrate şi rezolvate.
2. *Explorează şi Intensifică!* se poate folosi ca indicaţie pe parcurs în orice exerciţiu. Este un sprijin, creşte nivelul energiei şi învinge tendinţa de a scenariza sau de a inventa, care înfundă scena.
3. încercaţi să fiţi precis în indicaţii: *Exploraţi sunetul valurilor!* sau *Exploraţi muşcătura de păianjen!* Daţi atenţie modificărilor pe măsură ce apar.

Capitolul XI EMOŢIE

De la studentul începător până la actorul de teatru, se discută mult despre cum să se obţină emoţia sau sentimentul necesar unei anumite scene. (în timp ce o carte despre actorie poate spune că emoţia este exprimată prin ridicarea mâinilor deasupra capului, studenţii-actori vor descoperi că bucuria se poate fizicaliza şi dând frumos din degetele de la picioare.) Nu este deloc simplu să clarifici sensul cuvântului emoţie, dar fiindcă emoţia este o problemă actoricească cu care se va lucra în mod direct, trebuie să ne formulăm poziţia. Un lucru este sigur. Nu trebuie să folosim emoţia personală sau subiectivă (aceea pe care o utilizăm în viaţa zilnică) pentru scenă. Aceasta este o chestiune personală (la fel ca şi sentimentele şi credinţa) şi nu trebuie expusă în public. în cel mai bun caz, emoţia „reală" adusă pe scenă, oricât ar fi de bine scrisă şi jucată, poate fi clasificată ca psihodramă şi nu constituie o comunicare teatrală.

Emoţia de care avem nevoie pentru teatru poate proveni numai dintr-o experienţă proaspătă, deoarece într-o asemenea experimentare rezidă declanşarea întregii fiinţe aflate în mişcare organică şi care, atunci când este combinată cu realitatea teatrală, aduce la lumină în mod spontan energie şi viaţă (scenică), atât pentru actori cât şi pentru public. Ne ferim astfel să folosim emoţii vechi, din experienţe trecute, în cadrul unor experienţe noi, proaspete. S-ar putea ca tot această formulă - Unde, Cine, Ce - să fi creat emoţiile personale iniţiale şi, dacă este aşa, toate emoţiile pe care le trăim în viaţa zilnică evoluează din mişcarea organică - din Unde, Cine, Ce, din situaţiile şi relaţiile din viaţa noastră personală.

Astfel, creând propria noastră structură (realitate în teatru) şi experimentând-o, în loc să trăim emoţii vechi, se naşte un întreg proces care îşi are propria sa energie şi mişcare (emoţia) Aici şi Acum. Aceasta face să nu

apară psihodrama nici pe scenă, nici în sală, căci psihodrama are scop terapeutic: scoate la iveală emoţii vechi ale pacienţilor, le pune într-o situaţie dramatică pentru a le examina şi îi eliberează astfel de problemele lor personale. Prin urmare, doar această structură dramatică este asemănătoare cu situaţia teatrală. în antrenamentul teatral, emoţia poate fi cu uşurinţă provocată prin tot felul de procedee. De aceea, trebuie multă atenţie ca să nu se abuzeze de emoţia individuală.

Confundarea psihodramei cu teatrul îi determină pe actori să-şi exploateze propriile emoţii, în loc să experimenteze organic, organicitatea fiind în continuă modificare. Ce poate face psihodrama altceva decât să stoarcă lacrimile care izvorăsc din propria noastră durere, făcând astfel imposibilă detaşarea artistică? Totuşi, emoţia proaspăt apărută pe scenă rămâne detaşată, pentru că este utilizabilă numai în cadrul structurii realităţii alese prin Acord colectiv.

Când, într-un atelier, exerciţiile sunt folosite pentru declanşarea emoţiei, ele trebuie oprite, căci actorii lucrează numai asupra propriilor sentimente. Totuşi, pe măsură ce Punctul de Concentrare este înţeles şi folosit, emoţia subiectivă devine ceva din trecut, căruia într-adevăr îi aparţine.

Luând, deci, întreaga problemă a emoţiei şi fizicalizând-o, noi o scoatem din sfera ei abstractă şi o situăm în cadrul întregului organism, făcând posibilă organicitatea. Căci ceea ce putem vedea şi comunica este manifestarea fizică a emoţiei, fie că este o deschidere largă a ochilor sau o aruncare violentă a unui obiect. Există multe mijloace de a intensifica emoţia scenică spre plăcerea publicului: prin muzică, decoruri, lumini, etc. Noi însă ne referim aici numai la studentul-actor.

De aceea, nu trebuie să-i aducem pe studenţi la exerciţiile de emoţie prea devreme, dacă vrem să evităm exhibiţionismul, psihodrama şi prostul gust. Studentul actor nu trebuie să se retragă în lumea lui subiectivă şi să se „emoţioneze", după cum nu trebuie să intelectualizeze „sentimentul", căci asta îi limitează expresia. Spectatorii nu trebuie să fie interesaţi de durerea, bucuria, frustrările şi în general de sentimentele personale ale actorului de pe scenă. Arta actorului de a juca durerea, bucuria, frustrarea personajului din piesă, ne captivează.

FIZICALIZARE

Strigăt mut

Punct de concentrare: pe a simţi emoţia (acţiune interioară) fizic. > Tot grupul, aşezat. Pentru a-i ajuta pe studenţii-actori să simtă emoţia fizic (acţiunea interioară), cereţi grupului să strige fără să scoată un sunet. Indicaţi-le: *Strigaţi cu degetele de la picioare! Cu ochii! Cu spatele! Cu stomacul! Cu picioarele! Cu tot corpul!* Atunci când ei reacţionează fizic şi muscular aşa cum ar face-o pentru un strigăt sonor - şi acest lucru devine foarte evident - indicaţi: *Strigaţi cu voce tare!* Sunetul va fi asurzitor.
Acest exerciţiu nu oferă numai o experienţă care se întipăreşte în memorie, ci este foarte util pentru scenele de masă. Fiţi atent la studentul care, atunci când strigă cu părţi ale corpului, se încordează în loc să-şi relaxeze muşchii.

Neputinţa de a te mişca A
Punct de concentrare: pe a fi imobilizat fizic în faţa pericolului din afară.
^ Un singur actor merge pe scenă şi prezintă o situaţie în care este imobilizat fizic, fiind ameninţat de o primejdie din afară. Actorul se concentrează pe neputinţa de a se mişca, folosind acţiunea interioară pentru a fizicaliza Unde, Cine, Ce. (de exemplu: un om paralizat într-un fotoliu pe rotile simte pe cineva în spatele lui).

Neputinţa de a te mişca B
Punct de concentrare: pe imobilitatea fizică determinată de un pericol din afară.

> Doi sau mai mulţi studenţi decid Unde, Cine, Ce. Grupul de oameni se află într-o situaţie în care le este imposibil să se mişte din cauza unui pericol din afară. De exemplu: soldaţi răspândiţi într-un câmp minat, hoţi ascunşi într-o debara.

Observaţii:

1. Abia acum introducerea discuţiei despre acţiunea fizică şi cea interioară va avea un sens pentru studenţi. Acţiunea fizică se referă la mişcarea scenică exterioară, iar acţiunea interioară se referă la mişcarea interioară. Termenul „acţiune interioară" înseamnă fizicalizarea emoţiei (a „simţirii") şi înlocuieşte termenul „emoţie" ori de câte ori e nevoie, (vezi „Nota explicativă, n.t.)
2. Pentru a-i ajuta pe studenţi să înţeleagă aceste lucruri noi, discutaţi despre cei doi termeni. Ei trebuie să înţeleagă ce vine mai întâi - acţiunea fizică şi dialogul sau acţiunea interioară. Actorul, asemenea Reginei Albe din „Alice în ţara minunilor", ţipă înainte ca acul să-i înţepe degetul? Toată lumea a văzut probabil primitivitatea şi minciuna într-o scenă în care actorul zice: „E frig aici!" şi abia după aceea începe să tremure; căci, *deşi cele două acţiuni pot apărea uneori simultan, în general acţiunea interioară precede acţiunea fizică şi dialogul.*
1. Acţiunea interioară: foamea - Reacţia fizică: lucrează glandele salivare, etc.
2. Acţiunea fizică: mergi la frigider
3. Dialog: „Ce avem de mâncare?"
3. Un bebeluş acţionează cu tot corpul (interior şi exterior), el râde sau ţipă „din cap până în picioare". Totuşi, pe măsură ce creştem, ne cenzurăm (ne reţinem cu ajutorul muşchilor) multe manifestări ale emoţiilor noastre. Ca rezultat al tiparelor culturale, suntem siliţi să ne reţinem lacrimile şi să ne înăbuşim râsul. O emoţie poate lucra în stomacul nostru, ne furnică de-a lungul şirei spinării sau ne dă fiori reci, dar suntem condiţionaţi să exteriorizăm această emoţie numai în locuri izolate. Noi scrâşnim din dinţi, încleştăm pumnii, căpătăm o rigiditate a buzei superioare. Este esenţial să relaxăm aceste încordări în vederea unei mişcări naturale complete. 4. De acum înainte indicaţiile pe parcurs vor fi folosite pentru a aminti studenţilor: *Mai multă acţiune interioară, te rog! Fizicalizează acea emoţie! Simte-o în degetele de la picioare!* Acest PDC îl va face pe studentul-actor să poată arăta de-adevăratelea ce simte într-o anumită împrejurare, în loc să vorbească sau să acţioneze fară rost.

Schimbarea emoţiei

Când studenţii-actori înţeleg complet acţiunea interioară (fizicalizând), arătaţi-le cum aceasta se poate modifica şi transforma, chiar dacă acţiunea rămâne aceeaşi.

Punct de concentrare: pe fizicalizarea emoţiei sau a sentimentului prin folosirea obiectelor.

> Un singur jucător încheie o anumită acţiune. Apoi, dintr-un anumit motiv, acţiunea trebuie refăcută folosind aceleaşi obiecte şi a doua oară, dar în ordine inversă şi cu altă acţiune interioară. *Exemplu:* Acţiunea - o fată se fardează şi se îmbracă pentru o petrecere. Prima acţiune interioară - *plăcerea* cauzată de ce simte relativ la acest eveniment. A doua acţiune interioară - *dezamăgirea* cauzată de faptul că află că petrecerea s-a anulat, în prima parte a acţiunii, influenţată de prima acţiune interioară, fata ar putea să ia rochia din dulap, s-o probeze dansând visătoare prin cameră. După ce a aflat că petrecerea nu mai are loc, ea putea să mototolească rochia şi s-o arunce înapoi în dulap - inversând astfel mişcările în cadrul aceleiaşi acţiuni, ca reacţie la a doua acţiune interioară.

Indicaţii pe parcurs: *Mai multă acţiune interioară! Fizicalizează acel gând! Explorează acel obiect! Intensifică raportarea la acel obiect!*

Evaluare: Acţiunea a fost identică înainte şi după punctul de cotitură (momentul în care s-a schimbat situaţia, n.t.)? Acţiunea interioară a fost comunicată publicului prin schimbări corporale? Ce efect fizic are plăcerea asupra cuiva? Ce mişcări creează dezamăgirea? **Observaţii:**

1. Trebuie făcută aceeaşi acţiune de două ori. Ca în exemplu, dacă fata s-a machiat şi apoi şi-a scos rochia din dulap, după punctul de cotitură trebuie să pună rochia la loc şi apoi să se demachieze.
2. Când prima acţiune interioară s-a instalat, profesorul poate suna la telefon sau poate trimite un student pe scenă ca să dea informaţia necesară pentru schimbarea acţiunii interioare.
3. Este bine să atragem atenţia studenţilor că pot să-şi comunice sentimentele foarte eficient prin modul în care folosesc obiectele (în exemplu: raportarea la rochie înainte şi după punctul de cotitură), (vezi şi „Fizicalizarea unui obiect, cap. III)
4. Dacă acţiunea interioară este arătată numai printr-un manierism facial, înseamnă că studenţii „joacă" (dau spectacol) şi n-au înţeles sensul fizicalizării. Reveniţi la exerciţiile iniţiale de acţiune cu obiectele.

Schimbarea intensităţii acţiunii interioare Punct de concentrare: pe schimbarea emoţiei de la un nivel la altul. > Doi sau mai mulţi studenţi avansaţi decid Unde, Cine, Ce. Emoţia se declanşează la un moment dat şi apoi devine din ce în ce mai puternică. De pildă, secvenţa se poate desfăşura astfel: de la afecţiune la dragoste, apoi la adoraţie; de la suspiciune la frică, apoi la groază; de la iritare la supărare, apoi la furie. Acţiunea interioară se poate desfăşura de asemenea în cerc, revenind înapoi la emoţia iniţială (exemplu: de la afecţiune la dragoste, la adoraţie, înapoi la afecţiune). Totuşi, acest exerciţiu se poate realiza în general numai după indicaţiile profesorului. *Exemplu:* Unde - o tabără. Cine - un grup de fete tinere. Ce - ele cred că instructoarea lor le-a părăsit, plecând la un alt grup. *Schimbarea acţiunii interioare* - de la sentimentul pierderii la tristeţe, apoi la durere. în această scenă acţiunea interioară a fost condusă în cerc prin indicaţiile pe parcurs. Când au ajuns la durere - au început indicaţiile profesorului, iar actorii au reacţionat emoţional în ordinea următoare:

1. Milă de sine însuşi
2. Supărare
3. Ostilitate
4. Vinovăţie
5. Durere
6. Tristeţe
7. Afecţiune
8. Dragoste
9. Simţ de răspundere
10. înţelegere
11. Respect de sine
12. Admiraţie reciprocă

Evaluare: Actorii au jucat (s-au auto-emoţionat) sau au arătat acţiunea interioară (au fizicalizat)?

Observaţii:

1. în acest exerciţiu profesorul trebuie să colaboreze strâns cu actorii, indicaţiile sale inspirându-se din acţiunea lor, aşa cum ei se inspiră din indicaţiile profesorului. Urmează-1 pe cel care te urmează.
2. Dacă grupul este pregătit, aceste scene pot produce o mare energie. Totuşi, dacă scenele degenerează în vorbărie gratuită, înseamnă că exerciţiul s-a dat prea devreme şi că studenţii au încă nevoie de studiu fundamental (al problemelor de bază).

Schimbarea bruscă a emoţiei

Punct de concentrare: pe schimbarea de la o emoţie (acţiune interioară) la alta.

Doi sau mai mulţi jucători decid Unde, Cine, Ce. Fiecare actor alege o schimbare radicală a acţiunii interioare, de exemplu: de la frică la eroism, de la dragoste la milă, etc. Unde-le trebuie aranjat cu atenţie, mai ales dacă actorii au devenit neglijenţi în această privinţă.

Exemplu: Unde - tranşee. Cine - doi soldaţi. Ce - o misiune primejdioasă. *Schimbarea bruscă a acţiunii interioare:* # 1 - de la supărare la înţelegere; # 2 - de la frică la eroism. Soldatul A este supărat din cauza laşităţii lui B, un băiat timid, sensibil, a cărui laşitate aparentă este, de fapt, repulsia de a ucide un om. în timpul scenei, o schijă îl loveşte pe A şi-1 răneşte; Soldatul B preia curajos misiunea, deşi nu era de datoria lui s-o facă. Deoarece actorii s-au concentrat pe a face trecerea de la o emoţie la alta în timpul acţiunii, scena a atins un nivel dramatic foarte înalt. **Evaluare:** Au fizicalizat emoţia? Actori, sunteţi de acord? **Observaţie:** Pentru a face un joc din acest exerciţiu, notaţi exemple de schimbare a emoţiilor pe bucăţele de hârtie; faceţi, de asemenea, bileţele cu Unde şi apoi lăsaţi-i pe actori să-şi aleagă câte un bileţel din fiecare grămadă, ca în exerciţiul „Temă-scenă" (cap. IX).

Fizicalizarea emoţiei prin obiecte Partea I

Punct de concentrare: pe folosirea unui obiect ales spontan, în momentul în care actorul are nevoie de el, pentru a arăta un sentiment sau o relaţie.

> Doi sau mai mulţi jucători aleg Unde, Cine, Ce. Aşezaţi cât mai multe obiecte reale pe o masă uşor accesibilă tuturor actorilor, fără să le disturbe mişcarea sau aranjarea spaţiului. Exemplele de mai jos pot fi utilizate pentru ca actorii să fizicalizeze emoţia cu ajutorul obiectelor.

l istă de obiecte reale necesare:

balon	Clopoţel
sac cu nisip	Pene
minge	mixer (manual)
lanţuri	bandă de cauciuc
triunghi	coardă de sărit
sac cu fasole	obiecte pentru petrecere
scară	trapez (sau sfoară atârnată de sus)

Exemplul A: Unde - dormitor. Cine - trei surori, două mai mari şi una mai mică. Ce - cele două surori mai mari se îmbracă pentru o petrecere; sora mică ar vrea să meargă şi ea cu ele.
în timp ce se îmbracă, surorile mari discută despre cum se vor distra în seara asta. Ele aruncă baloane, sar coarda, în timp ce sora lor mică, supărată că nu poate merge cu ele, umblă tristă prin dormitor târând sacul de nisip pe duşumea sau ţinându-1 pe umeri.
Exemplul B: (pentru teatrul tradiţional): într-o scenă de dragoste, doi timizi ar putea să rostogolească o minge între ei.

Evaluare: Obiectele au urmat acţiunea?
Observaţie: Acest exerciţiu este deosebit de util pentru regizorul teatrului tradiţional. Poate da nuanţe deosebit de subtile actorilor, chiar şi acelora mai puţin antrenaţi.

Partea a Il-a

Punct de concentrare: pe reţinerea senzaţiei obiectelor fără a le folosi.

> Studenţii repetă aceeaşi scenă ca mai sus, încercând să reţină emoţia fizicalizată prin obiecte fără a le utiliza. **Evaluare:** Au menţinut calitatea scenei atunci când au lucrat fără obiecte?

Observaţie: Când scena se face a doua oară, amintiţi studenţilor, prin indicaţii pe parcurs, ce obiecte au folosit în prima scenă.

Joc de emoţie

Punct de concentrare: pe acţiunea interioară.

> Un student începe jocul, urmând ca şi ceilalţi să intre în joc (exact ca în exerciţiile pentru spaţiu sau în jocurile de orientare). Primul comunică celorlalţi Unde este şi Cine este. Ce se întâmplă trebuie să aibă legătură cu un accident, un dezastru - întâmplări care nasc durere, isterie, etc.

Alţi actori intră în scenă ca personaje bine definite, stabilesc relaţii cu Unde şi Cine şi astfel joacă scena.

Exemplul A: Unde - un colţ de stradă. Cine - un om în vârstă. Ce - o maşină îl loveşte în timp ce traversează strada. Bătrânul calcă temător pe partea carosabilă, este lovit de o maşină şi cade urlând. Alţi jucători intră ca şoferul maşinii, poliţişti, prieteni, trecători, şoferul ambulanţei, medicul, etc.

Exemplul B: Unde - salon de spital. Cine - o femeie. Ce - stând lângă o rudă muribundă. Actriţa se mişcă prin cameră fizicalizând spaţiul de spital, relaţia cu pacientul din pat şi durerea faţă de starea sănătăţii lui. Ceilalţi intră în scenă ca rude, medic, infirmieră, preot, alt pacient, etc. **Observaţii:**

1. Dacă profesorul observă că actorii nu intră în joc cu entuziasm, energie şi interes, înseamnă că exerciţiul nu a fost bine prezentat şi că trebuie refăcuţi paşii.
2. Acest joc trebuie jucat din când în când în cadrul studiului sau atunci când sunt introduse în lucrul studenţilor problemele de emoţie. De asemenea, exerciţiul este foarte util când se lucrează scene de masă.

Respingerea

Punct de concentrare: asupra respingerii efective.

> Doi sau mai mulţi actori decid Unde, Cine, Ce. Actorii trebuie să-şi respingă partenerii în felul următor:

1. un grup respinge alt grup.
2. un grup respinge un individ.
3. un individ respinge un grup.
4. un individ respinge un individ.

Exemple: O persoană nouă în cartier este respinsă. Cineva este respins din cauza rasei, culorii, credinţei. Suplinitorul este respins de clasă. **Evaluare:** Au rezolvat problema? Ce vreme era? Ne-au arătat ora?

Observaţie: De acum înainte toate scenele trebuie să aibă o viaţă teatrală bine definită. Evaluarea este un mod de a reaminti actorilor să **nu** devină nepăsători faţă de detaliile scenei.

Emoţie. Tehnici cinematografice

Punct de concentrare: pe îndreptarea unei energii fizice intense asupra actorului care se află în prim-plan.

> Doi sau mai mulţi studenţi-actori decid Unde, Cine, Ce. Actorii încep scena. Din când, în când în cursul acţiunii, profesorul numeşte un actor. Ceilalţi actori de pe scenă devin aparate de filmat şi îşi îndreaptă obiectivul asupra celui numit. Actorul respectiv continuă să joace scena în mod normal, dar acum asupra lui este îndreptată atenţia intensă a tuturor celor din jur. Scena continuă, fiecare rămânând cu rolul său: în obiectiv sau cameră de filmat. Aducerea cuiva în prim-plan este pur şi simplu un mod de a intensifica scena.

Exemplu: Unde - sala tronului într-un palat. Cine - rege, curteni, un curier. Ce - aşteptând veşti. Curierul, bătut rău, intră în palat cu veşti proaste. Curtea trebuie să decidă ce este de făcut. **Indicaţii pe parcurs:** *Rachel este în obiectiv! Polly este în obiectiv! Din cap până-n picioare!*

Evaluare: Şi-au folosit actorii energia totală a corpului pentru a focaliza pe cel numit? Ne-au arătat Unde erau? Ce vârstă avea regele sau oricare din membrii curţii? **Observaţii:**

1. Substituirea expresiei: „Pune lumina pe X" cu expresia „X în obiectiv" va ajuta la realizarea intensităţii necesare. Indicaţia pe parcurs trebuie să mute obiectivul în direcţia dorită.
2. Exerciţii de felul acesta, utilizate în timpul repetiţiilor piesei scrise, în care pot fi utilizate şi reflectoarele şi „punerea în obiectiv" a actorului de către colegi, pot da multă energie şi intensitate jocului actorului.

3. Acest exerciţiu este foarte bun pentru studenţii de la regie, pentru că ei pot da cu uşurinţă indicaţiile necesare.
4. Acest exerciţiu este similar cu „Dă şi preia" (cap. VI).

CONFLICT

Conflictul nu trebuie introdus până când studenţii-actori nu înţeleg perfect importanţa menţinerii Punctului de Concentrare în crearea Relaţiilor. Dacă exerciţiile de conflict sunt date prea devreme, se tensionează relaţia personală între actori, creându-se astfel scene emoţionale subiective sau dueluri verbale între ei. Acesta este un punct important şi destul de greu de înţeles. De altfel, autoarea a utilizat conflictul în primii ani ai activităţii sale ca o parte considerabilă a exerciţiilor pentru spaţiu. Părea un lucru util, deoarece crea întotdeauna energie scenică (când nu era la un nivel gen „Ai făcut...! Ba n-am făcut!"). Prin implicarea personală în conflict apăreau sentimente personale şi tensiuni între actori, scenele fiind astfel de multe ori aproape de psihodramă. Toate acestea dădeau actorilor senzaţia că „joacă". în artă şi prin artă emoţiile personale ale actorilor trebuie distilate şi obiectivate. Orice formă de artă are nevoie de obiectivitate. în ciuda acestui fapt evident, totuşi conflictul părea că aduce „viaţă" exerciţiilor pentru spaţiu şi părea pasul spre contact, fiind de aceea una din problemele date în timpul primelor exerciţii pentru spaţiu.

Cu timpul a devenit clar că, dacă actorii nu utilizau *obiectele concrete din spaţiul fizic* pentru a fizicaliza conflictul, rezultau multe aspecte ce ţin de subiectivitate (emoţionalitate în general şi conflicte verbale). Mai departe scena nu mai progresa. Totuşi, este important de observat că, în ciuda aspectelor „neplăcute", tensiunea şi eliberarea de energie (acţiune fizică) era întotdeauna generată între actori. Numai după ce autoarea a venit la Chicago pentru a conduce ateliere şi a discutat aceste lucruri de multe ori cu Paul Sills (primul director al Teatrului „Second City"), chestiunea conflictului a fost definitiv rezolvată. Aceeaşi tensiune şi eliberare a energiei generate prin conflict poate fi realizată cu studenţii-actori atunci când sunt preocupaţi de problema prezentată de Punctul de Concentrare al unui exerciţiu teatral şi când nu li se permite să povestească sau să scenarizeze.

A devenit evident că relaţiile personale ale actorilor, produse intre ei de conflict, în locul relaţiilor cu Punctul de Concentrare erau în general un du-te vino reciproc (confundat în mintea noastră cu acţiunea dramatică) pentru a atinge scopul propus şi nu era în nici un caz un proces din care se poate dezvolta improvizaţia scenică. Pe de altă parte, relaţiile între actori create de acţiunea cu obiectele au făcut posibilă tensiunea obiectivă şi relaxarea (acţiunea fizică) producând în acelaşi timp improvizaţia scenică. (Se pare că lucrurile stau astfel deoarece conflictul rămâne în sfera emoţionalului şi de acolo nu poate trece niciodată în intuitiv, fapt care se întâmplă de cele mai multe ori atunci când lăsăm Punctul de Concentrare să lucreze pentru noi - completare din ediţia 1983, n.t.)

Când actorii sunt absorbiţi numai de subiect (de poveste), conflictul este necesar. Fără conflict scenele devin slabe şi acţiunea este neînsemnată sau deloc. Insă, excitaţia în general şi acţiunea impusă produc psihodrama. Totuşi, când procesul este înţeles şi se-nţelege mai apoi că scenariul este un surogat de proces, se naşte acţiunea dramatică, deoarece energia şi acţiunea scenică sunt generate de simplul proces al jocului. Oprindu-i pe studenţi de la scenarizare şi lămurindu-le mereu întregul sens al *procesului versus scenariu,* profesorul a ajuns la concluzia că, conflictul nu mai este necesar pentru a genera acţiune scenică şi, astfel, acest exerciţiu nu a mai fost folosit.

Acum conflictul îşi are locul lângă exerciţiile avansate. Este util şi interesant de lucrat. Profesorul poate fi tentat să-1 folosească mai devreme decât este recomandat, ca să „stârnească" puţină acţiune, când înţelegerea procesului e dificilă. Dacă faceţi totuşi acest lucru, trebuie să ştiţi că este un truc şi o momeală, pentru că implică emoţii personale. Utilizarea conflictului în acest mod poate fi permisă numai atunci când este important să se menţină interesul studentului până când procesul şi, prin urmare, fenomenul jocului scenic este înţeles.

în concluzie: *Când actorii lucrează numai cu povestea (subiectul, intriga), au nevoie de un* **conflict** *pentru a genera energie şi acţiune scenică. Când înţeleg jocul ca* **proces,** *înţeleg şi că tensiunea şi relaxarea care eliberează energia sunt parte a* **jocului** *şi că asta înseamnă de fapt* **„a juca".**

Exerciţiu de conflict

Introducere

> Pentru ca studenţii să înţeleagă conflictul ca fiind o tensiune între doi oameni, cereţi-le să meargă câte doi pe scenă şi să joace „Cine e mai tare", trăgând o frânghie adevărată. Discutaţi despre încordarea fizică pe care o simte fiecare din cei doi, când încearcă să-1 tragă pe oponent peste linia de centru. Apoi despre rezultatul exerciţiului: când unul a reuşit să-1 tragă pe celălalt, amândoi au căzut sau s-a ajuns la situaţie de egalitate.

Punct de concentrare: pe conflictul (frânghia) dintre jucători.

> Doi sau mai mulţi jucători decid Unde, Cine, Ce. Se adaugă un conflict.

Indicaţii pe parcurs: *Trage frânghia! Menţine Punctul de concentrare!*

Evaluare: Au menţinut PDC? Fiecare actor s-a ţinut bine de capătul funiei sale?

Observaţie: La pregătirea scenei, ascultaţi cu atenţie discuţiile grupului, pentru a vedea dacă conflictul va permite acţiunea fizică sau numai o dispută. Folosiţi alternativ termenii „conflict" şi „frânghie", pentru a-i ajuta pe studenţi să fizicalizeze conflictul.

('onflict ascuns

Punct de concentrare: pe a nu verbaliza problema (conflictul). r Doi sau mai mulţi jucători decid Unde, Cine, Ce. Fiecare jucător îşi alege un conflict, îl pune la persoana întâi, fară ca partenerul să ştie despre ce este vorba. *Exemplu:* Unde - bucătărie. Cine - soţ şi soţie. Ce - mic dejun. *('onflict ascuns*: Bărbatul - nu mă duc la slujbă. Soţia - aş vrea ca el să plece, aştept un musafir. **Observaţie:**

1. Spectatorii trebuie să afle conflictul ascuns al fiecărui actor.
2. Când conflictul este verbalizat, scena s-a terminat.
3. O variantă a exerciţiului este de a scrie o seric de conflicte ascunse pe bucăţele de hârtie, lăsându-i apoi pe actori să-şi aleagă câte un bileţel, după ce au stabilit Unde, Cine, Ce.
4. Acest exerciţiu impune utilizarea obiectelor şi este unul din exerciţiile care marchează trecerea de la „conflict" la „problemă", deschizând astfel posibilităţi noi de investigaţie.

Ce este de făcut cu obiectul

Punct de concentrare: pe ce *Ce* este de făcut cu obiectul invizibil. V Doi actori aleg împreună un obiect care trebuie utilizat astfel: să

fie vândut, distrus, construit sau ascuns. **Observaţie:**

Acest exerciţiu este asemănător cu exerciţiile de Relaţie fizică din atelierele de orientare (cap. III). Este, totuşi, o etapă superioară, deoarece poate fi utilizat pentru a genera emoţii care îi fac pe actori să relaţioneze prin intermediul obiectului. în timp ce în exerciţiile anterioare PDC era pe obiectul dintre parteneri, în cazul de faţă PDC este pe ceea ce se întâmplă cu obiectul. De aceea se instalează altă relaţie între actori. Dacă impuneţi o poveste obiectului respectiv, iar actorii „o joacă", îi limitaţi la o simplă activitate. Reveniţi la acest exerciţiu după un timp, când grupul a învăţat cum să lase PDC să lucreze pentru ei.

Joc de conflict

> întregul grup. Se joacă la fel ca jocurile de Orientare sau de Spaţiu. Doi jucători merg pe scenă. Ei stabilesc un conflict care poate permite şi altor actori să participe. Alţi membri ai clasei hotărăsc Cine sunt şi intră în joc de partea unuia din ei. *Exemple:* Unde - un colţ de stradă. Cine - un poliţist şi un orator la o tribună improvizată. Ce - o arestare. Conflict - poliţistul arestează oratorul din cauza conţinutului discursului său. Actorii care intră pe scenă pot fi: muncitori, vagabonzi, gospodine, alţi poliţişti, etc. Unde - un teren de joacă. Cine - doi băieţi. Ce - joacă un joc. Conflict - unul din băieţi este violent. Cei care intră în scenă pot fi alţi copii, profesori, părinţi, etc.

Capitolul XII PERSONAJUL

Personajul este ultima problemă importantă de arta actorului din acest manual. Această problemă nu trebuie dată ca exerciţiu direct, până când studenţii n-au rezolvat problemele precedente şi n-au învăţat să lucreze cu Punctul de concentrare. Deşi prezentarea şi discutarea exerciţiilor de caracterizare în atelierele de până acum poate fi tentantă, este mai bine să se aştepte până când studenţii realizează un contact deplin şi sunt complet angrenaţi în problema de rezolvat (vezi cap. XI).

Personajul este cuprins în tot ceea ce facem pe scenă. Chiar de la primele ateliere de arta actorului acest fir traversează de-a lungul şi de-a latul munca noastră. Personajul poate evolua numai din relaţiile personale cu întreaga viaţă scenică. Dacă vrem ca actorul să-şi joace rolul cu adevărat, atunci personajul nu trebuie dat ca un exerciţiu intelectual, independent de relaţiile actorului cu viaţa scenică.

O atenţie prematură faţă de personaj la un nivel verbal îl poate face pe studentul-actor să joace, împiedicând implicarea în PDC şi în relaţia cu partenerii. în loc să iasă în mediul scenic înconjurător, el se va ascunde mai departe în spatele unor ziduri protectoare. Şi atunci va fi nevoit să-şi expună propriile nevoi şi emoţii; se va reflecta pe sine, ca în oglindă; va interpreta personajul, făcând astfel un exerciţiu intelectual.

Acest lucru se poate descoperi cu uşurinţă la studentul neexperimentat şi lipsit de aptitudini, dar este mult mai greu de descoperit la un actor inteligent şi talentat. Personajul trebuie utilizat ca o etapă superioară a comunicării teatrale, iar *nu ca să te ascunzi în spatele lui.* Pentru a obţine acest lucru, nu lucraţi asupra personajului până când studenţii nu încetează să joace. Nu-i lăsaţi niciodată, la începutul studiului, să joace, să interpreteze; opriţi exerciţiile, dacă este necesar. Evitaţi discuţiile asupra personajului, cu excepţia celor obişnuite, despre relaţie (Cine). Ţineţi minte că, deoarece majoritatea studenţilor ştiu că personajul este esenţa teatrului, absenţa unor discuţii directe despre acesta poate să creeze confuzie în mintea lor, până când vor începe să vadă personajul apărând din relaţiile scenice, din viaţa scenică şi să înţeleagă că a juca teatru este un zid între parteneri.

Când ei învaţă să se implice în PDC, să aibă relaţii unii cu alţii şi să rezolve problemele de grup, capătă încredere în sistemul de studiu şi sunt pregătiţi pentru exerciţii de dezvoltare a însuşirilor fizice ale personajului. Un actor trebuie să vadă şi să aibă relaţii cu partenerul său, iar nu cu un „personaj". Noi jucăm fotbal cu alte fiinţe umane, iar nu cu echipamentul pe care-1 poartă. Asta înseamnă pur şi simplu că amândoi partenerii ştiu că celălalt joacă şi îşi continuă jocul.

DEZVOLTAREA PERSONAJULUI

Când studenţii-actori plănuiesc o situaţie (Unde, Cine, Ce) în jurul unei probleme de arta actorului, ce anume determină care dintre ei va fi bunica şi care mătuşa miresei? Toate acestea sunt implicite ideii de caracterizare.

în Orientare, studenţii sunt capabili să surprindă manierismele observând numai dacă ceilalţi sunt în confort sau în inconfort. Jocurile de Orientare „Implicare în acţiunea grupului", „Ce vârstă am?" şi „Ce profesie am?" introduc personajul fără a atrage atenţia asupra lui. în exerciţiile pentru spaţiu întrebăm: „Cum ştim în ce relaţii sunt oamenii?"; şi cei mai tineri dintre studenţi răspund: „După felul cum se comportă unii cu alţii". Şi toate exerciţiile de început pentru Cine tratează problema personajului.

în Evaluare punem întrebări de genul „Câţi ani avea?", „Ne-a arătat că îşi câştigă existenţa ca fermier?", „S-a văzut că zgârcitul ăsta iubeşte aurul mai mult decât oamenii?". Dacă formulăm atent, chiar şi cei mai tineri studenţi vor fi capabili să exprime diferenţele dintre oameni - fie că însuşirea care îi deosebeşte constă în comportament, tonul vorbirii sau ritmul mişcării.

După mulţi ani expresiile faciale, ţinuta şi mişcările noastre devin reflexe musculare ale stării interioare. Emoţia poate fi exprimată numai prin fizic. Mabel Elsworth Todd spune în „Corpul gânditor" („The Thinking Body"): „Emoţia se exprimă continuu prin poziţia corpului. Dacă nu prin sprânceana ridicată sau prin gura strânsă, atunci printr-o respiraţie diferită, prin încordarea muşchilor gâtului sau prin corpul căzut din cauza neîncrederii şi apatiei."

Se poate spune că, în timp, omul devine propriul său portret - deoarece devine expresia fizică a unei atitudini (atitudinea de viaţă). Câţi dintre noi putem să distingem un medic, un funcţionar, un profesor, într-o mulţime de oameni şi să avem dreptate în 85% din cazuri?

Simpla acţiune cu obiectele poate căpăta viaţă numai prin personaj. în dezvoltarea materialului pentru scene (cap. IX), construirea personajului este tratată mai direct atunci când se pune în scenă o „piesă" şi apare necesitatea unor personaje definite. Exerciţiile „Vorbire neinteligibilă", „Contact", „Pe nevăzute" şi altele insistă asupra unor relaţii scenice puternice care creează personajului atitudini şi acţiuni bine definite.

Ce este acţiunea cu tot corpul (cap. V), dacă nu un mod de a arăta actorului cum poate deveni corpul său un instrument expresiv? Şi în ce scop? Pentru a comunica mai bine cu publicul. Pentru a comunica ce? Un personaj în cadrul unei piese.

Experimentaţi cu un grup. Spuneţi-le că li se va da o comandă rapidă. Când profesorul bate din palme, ei trebuie să execute comanda pe moment, fără să stea pe gânduri. Se comandă: „Portretizaţi un bătrân!". în mod invariabil, aproape 90% din studenţi se vor apleca înainte, vor întinde o mână în dreptul şoldului ca şi cum s-ar sprijini într-un baston. Discutaţi apoi despre această generalizare (clişeu). Toţi oamenii bătrâni se apleacă neapărat înainte? Există milioane de bătrâni care merg drepţi şi rigizi. Ce anume face ca un om să fie bătrân? Generalizarea (clişeul) nu este neapărat neadevărată, ci numai abstractă şi, deci, limitată. Pentru studentul-actor, un bătrân poate fi o persoană care se sprijină în baston, are păr alb şi se mişcă încet. Este foarte important să se păstreze această economie în selecţie.

Bătrâneţea se poate, de fapt, recunoaşte uşor. Studenţii, selecţionând caracteristicile care să comunice instantaneu că este vorba de un bătrân, au ales-o pe cea mai simplă dintre toate - infirmitatea. Aşa au răspuns la comanda dată. Tocmai din această selecţie simplă actorul îşi dezvoltă caracterizarea personajului. Pe măsură ce devin mai perceptivi, studenţii ajung să ştie că un bătrân îşi poate arăta vârsta şi emoţiile prin picioare, coate, voce, la fel ca şi prin părul alb sau prin bastonul în care se sprijină.

A dezvolta un personaj este capacitatea de a intui şi a deosebi esenţa de haosul persoanei în toată complexitatea ei. Această capacitate de a arăta esenţa mai degrabă decât a face o descriere amănunţită a întregului, răsare spontan din interior, (vezi „Ce vârstă am?/Repetare", cap. III)

Arta actorului depinde de această selecţie şi de capacitatea lui de a o comunica. Toţi pot să selecţioneze: cei imaturi vor alege ceea ce este evident (sprijinirea în baston); un artist care are încredere în intuiţie acceptă ceea ce ea îi oferă (o mână artritică, un ochi acoperit de cataractă, limba îngreunată, etc.). (Actorul nu trebuie „să devină" un bătrân. El trebuie să ni-1 prezinte pe bătrân în scopul comunicării.) Dar, indiferent ce este selecţionat, trăsăturile simple sau cele mai profunde, şi, indiferent care este vârsta sau experienţa studentului actor, când el reacţionează la viaţa scenică, ia naştere deodată şi personajul; deoarece caracterizarea se dezvoltă din întreaga viaţă scenică, dar şi din recunoaşterea intuitivă a unei alte fiinţe umane.

Actorul este înconjurat de o sferă de caracteristici - voce, comportament, mişcări fizice - fiecare dintre acestea căpătând viaţă prin *energia* sa. Studentul-actor se va dezvolta pe sine ca o persoană atentă, liberă, perceptivă, capabilă să depăşească viaţa de zi cu zi, capabil „să joace" un rol. Acest actor va fi viu, uman, interdependent faţă de partenerii săi - jucând jocul personajului pe care 1-a ales spre ,i-l comunica.

Este mult mai bine să ne gândim la actori ca la fiinţe umane lucrând într-o formă de artă, decât să ne gândim la ei ca la nişte schizofrenici care şi-au schimbat propria personalitate de dragul unui rol într-o piesă!

FIZICALIZAREA

Un student poate diseca, analiza, intelectualiza şi dezvolta o istorie interesantă a vieţii unui personaj; dar, dacă el nu este în stare *să comunice fizic* acest lucru, munca lui va fi inutilă. Pasul spre intuiţie, de unde vine pătrunderea unui rol, nu se face prin cunoaşterea logică, intelectuală a personajului nostru.

Grupul de exerciţii care urmează tratează problema personajului pe baza structurală, fizică, din care poate lua naştere un personaj. Problema care se pune este dacă un actor trebuie să-şi asume calităţi fizice exterioare pentru a pătrunde în personaj sau să lucreze asupra interiorului pentru a căpăta însuşirile fizice. Uneori, o atitudine sau o expresie fizică ne poate da acest salt în intuitiv. în aceste exerciţii *noi jucăm jocul în ambele direcţii,* (vezi şi capitolele X şi XI)

CINE. EXERCIŢII PENTRU DEZVOLTAREA PERSONAJULUI

Studiaţi exerciţiile următoare cu grijă pentru a le putea prezenta studenţilor actori la momentul când ele vor acţiona efectiv ca o serie de paşi spre dezvoltarea personajului. Aceste exerciţii pot fi utilizate ca încălzire sau dezvoltate ca exerciţii de sine stătătoare, (vezi jocurile pentru Cine prezentate în capitolul IV).

Cine/ Emoţie facială

Punct de concentrare: pe a fizicaliza cât mai multe trăsături faciale în timpul unei scene.

> Doi sau mai mulţi jucători decid Unde, Cine, Ce. Studenţii trebuie să aleagă o relaţie şi o acţiune simplă; de exemplu: soţ şi soţie se uită la televizor.

Fiecare actor trebuie să scrie pe o bucată de hârtie o listă de trăsături faciale şi apoi descrierea acestor trăsături. Descrierile trebuie să se refere la afectivitate, nu la structură. Actorii trebuie să facă descrieri separate pentru fiecare trăsătură facială. De exemplu:

- tristă
- bosumflată
- ascuţit
- nervoase
- ca mărgelele
- senine
- bombată
- agresivă
- veselă

buza de jos buza de sus vârful nasului nări ochi

sprâncene fruntea bărbia forma feţei

După ce bileţelele au fost completate, separaţi-le după trăsături şi aşezaţi-le în grămăjoare. Fiecare actor trebuie să aleagă câte un bileţel din fiecare grămadă. Actorii pot să adopte câte trăsături vor şi să le menţină pe tot parcursul scenei.
Evaluare: Către actori: Menţinerea trăsăturilor fizice te-a făcut să te simţi ca un mecanism? Ai înţeles lucruri noi? Către public: Cineva

^

dintre actori a reuşit să arate o trăsătură nouă? însuşirile faciale erau justificate în scena respectivă?
Observaţie: Când actorii îşi compun pentru prima oară caracteristicile fizice le poate fi de ajutor şi oglinda.

Cine/ Atitudine fizică

Punct de concentrare: pe a arăta emoţiile prin atitudini corporale. > Doi sau mai mulţi studenţi decid Unde, Cine, Ce. în loc să aleagă trăsături faciale, actorii notează acum emoţii pentru atitudinea diferitelor părţi ale corpului. De pildă: Umeri - trişti

Stomacul - supărat Toracele - vesel

Picioarele - bănuitoare

Ca şi mai sus, actorii scriu bileţele pe care le aşează pe grămezi de
unde-şi aleg câte unul înainte de a intra în scenă.
Observaţii:
1. în ambele jocuri se pot face liste cu trăsături fizice în locul emoţiilor. înlocuiţi pur şi simplu descrierile; de exemplu: buza superioară rigidă, nasul coroiat, picioarele îndoite, etc.
2. Ambele jocuri sunt foarte utile pentru regizorul teatrului tradiţional.

Cine/ Adăugând conflictul
Punct de concentrare: pe a permite Cine-lui să se dezvăluie.
> Doi actori, A şi B. A este pe scenă; B intră, după ce şi-a ales o relaţie cu A (ca în exerciţiul „Cine", cap. IV) şi un conflict/o tensiune cu acesta. De exemplu: B optează să fie o adolescentă al cărei părinte, A, este taciturn şi neînţelegător. Unde-le este sufrageria, iar Ce-ul este venirea ei acasă, noaptea târziu, de la o petrecere.
Observaţie:
1. Acest exerciţiu poate fi, în general, continuat şi după rezolvarea problemei, deoarece conflictul între cei doi actori se dezvoltă automat.
2. Din nou, este foarte interesant să lăsaţi publicul să cunoască şi punctul de vedere al celuilalt.

FIZICALIZAREA UNOR ATITUDINI
Prezentaţi „Mersul prin Substanţa invizibilă/Atitudine" (Addenda 1) ca introducere în următoarele exerciţii.

Menţine expresia! A
Punct de concentrare: pe a menţine expresia facială şi corporală iniţială pe parcursul mai multor situaţii (Unde, Cine, Ce). > Echipe de patru sau mai mulţi jucători (chiar împărţiţi în funcţie de sex). Cereţi actorilor sau spectatorilor să sugereze pentru fiecare exprimarea pe scurt a unei atitudini, ca de pildă: „Nimeni nu mă iubeşte", „N-am întâlnit niciodată o persoană pe care să n-o plac", „Nu mă distrez niciodată", „Ştiu tot", „Mâine va fi mai bine". Ei se mişcă, lucrând la dezvoltarea unei expresii faciale şi corporale cât mai complete a frazei respective. Când reuşesc şi expresia fizică este pregnantă, indicaţi: „Menţine expresia!". Apoi, conduceţi-i pe studenţi cu ajutorul indicaţiilor printr-o serie de Unde, Cine, Ce-uri. *De exemplu:*

terenul dejoacă al unei grădiniţe absolvirea şcolii generale întâlnire dublă o petrecere la birou reuniunea colegilor de liceu

un azil pentru bătrâni (evenimente de-a lungul vieţii) **Indicaţii pe parcurs:** *Permite atitudinii să-ţi modifice bărbia, ochii, umerii, gura, mâinile şi picioarele! Menţine expresia!* **Evaluare:** Expresiile (atitudinile) iniţiale

au fost menţinute chiar dacă erau întrucâtva modificate în fiecare eveniment? Atitudinea afectează relaţia? Felul de a vorbi? **Observaţie:**

1. Dacă o frază nu induce o atitudine, sugeraţi actorului să-şi aleagă o expresie fizică exactă (de pildă: o bărbie agresivă, o gură veselă, o frunte bombată, ochi larg deschişi, etc.).
2. Nu utilizaţi acest exerciţiu cu studenţi prea tineri. Actorii ar trebui să fie cel puţin adolescenţi.
3. Exerciţiul poate fi dat în al optulea sau al nouălea atelier de spaţiu şi poate fi reluat mai târziu.
4. Un student, după ce a terminat exerciţiul a spus: „Mă simt de parcă am trăit o viaţă întreagă!"

Menţine expresia! B

Punct de concentrare: pe a menţine expresia facială şi corporală iniţială pe parcursul mai multor situaţii.

> Doi sau mai mulţi actori aleg Unde, Cine, Ce după ce fiecare a

dobândit expresie fizică şi a primit indicaţia „Menţine expresia!". *Exemple:* umeri aduşi, pas ferm şi agresiv, bărbie în piept, degete de porumbel întoarse înăuntru, abdomen moale, etc. **Indicaţii pe parcurs:** *Menţine expresia! împărtăşeşte publicului! Menţine expresia!*

Evaluare: Caracteristicile fizice alese au influenţat acţiunea actorilor în Unde, Cine, Ce? Actori, sunteţi de acord?

Observaţie: acest exerciţiu sugerează actorilor că atitudinile emoţionale subiective şi expresia fizică sunt deseori unul şi acelaşi lucru.

VIZUALIZARE FIZICĂ

Utilizarea unor imagini pentru a dobândi o trăsătură a personajului este o tehnică veche şi probată, ce poate uneori aduce dimensiuni complet noi unui rol. Imaginile pot să fie fotografii sau orice obiect, însufleţit sau neînsufleţit, pe care actorul îl alege. Totuşi, realizarea unui personaj în acest mod este, în cel mai bun caz, un procedeu.

în piesa scrisă, asemenea imagini trebuie utilizate *numai* atunci când personajul nu s-a dezvoltat din totalitatea relaţiilor scenice. Actorul care are o anumită experienţă în acest mod de lucru, este nerăbdător să înceapă lucrul asupra personajului imediat şi uneori îşi alege o anumită imagine în particular, fără ca regizorul s-o ştie. Aceasta devine o piedică serioasă, deoarece regizorul şi actorul pot fi în divergenţă unul cu altul. Regizorul lucrează poate ca să-1 debaraseze pe actor de manierismul de care acesta se cramponează datorită imaginii pe care şi-a creat-o în particular.

Cu toate acestea, vizualizarea este utilă în cazuri de urgenţă. De pildă, odată, o tânără fată a fost solicitată să preia un rol mic într-o piesă pentru că se îmbolnăvise titulara rolului. Ea juca într-o altă piesă, într-un act, prezentată pe acelaşi afiş. La repetiţie a devenit în curând evident că ea nu se poate debarasa cu uşurinţă de caracteristicile celuilalt rol. Rolul ei era acela al unei fete timorate, timide; iar noul rol cerea o femeie cicălitoare şi vorbăreaţă. După ce i s-a sugerat imaginea unui animal, mai exact a unui curcan, regizorul a reuşit s-o facă să-şi însuşească trăsăturile necesare rolului într-un timp foarte scurt.

în teatrul de improvizaţie, când sugestiile din partea publicului constituie o parte a programului, imaginile pot da imediat o trăsătură a personajului care sporeşte mobilitatea interioară a actorului.

Imagini de animale

Acest exerciţiu, atribuit Măriei Uspenskaia de la Teatrul de Artă din Moscova, a fost adaptat de Viola Spolin şi transformat într-un joc teatral.

Dacă se poate, mergeţi cu grupul cu care lucraţi la grădina zoologică pentru a observa mişcarea, ritmul şi caracteristicile fizice reale ale animalelor - structura scheletului şi cea facială este la fel de importantă ca mişcarea, mai vizibilă. în felul acesta, studenţii-actori vor putea să-şi amintească impresia reală, nu fotografia dintr-o carte. Pentru ca exerciţiul să aibă valoare, evitaţi generalităţile. **Punct de concentrare:** pe asumarea sunetelor şi mişcărilor unui animal.

> Patru sau mai mulţi actori, fiecare îşi alege un animal. Fiecare actor îşi asumă exact trăsăturile fizice ale animalului său şi apoi merge prin spaţiu ca animalul respectiv, ajutat de indicaţiile profesorului.

Indicaţii pe parcurs: *Remodelează-ţi fruntea! Nasul! Maxilarele! Concentrează-te asupra şirei spinării! A cozii! Asupra picioarelor dinapoi!*

> Când actorii s-au abandonat trăsăturilor animalului ales şi au dobândit noi ritmuri corporale, cereţi-le ca animalul lor să scoată sunete. Continuaţi să-i conduceţi prin indicaţii până când toate rezistenţele personale dispar şi sunetul şi mişcarea trupului formează o totalitate.

Indicaţii pe parcurs: *Scoate sunetul animalului tău! Reuneşte sunetul şi mişcarea animalului tău!*

> Acum cereţi studenţilor să devină oameni din nou, să stea în două picioare şi să se mişte pe scenă asimilând caracteristicile şi sunetele animalelor în acţiunile şi vorbirea lor. Mergând prin spaţiu, studenţii trebuie să păstreze în corp ritmul animalului şi în vorbire sunetul pe care acesta îl produce.

Indicaţii pe parcurs: *Redeveniţi oameni! Ridicaţi-vă în picioare! Menţineţi însuşirile animalelor voastre! Menţineţi ritmurile lor! Sunetul vocii să fie la fel ca al animalului! Folosiţi vocea umană cu timbrul animalului!*

> Pentru a nu rupe cursivitatea exerciţiului, cereţi sugestii publicului în timp ce actorii se mişcă prin spaţiu. Dacă s-au urmărit cu atenţie atitudinile, ritmurile, calităţile vocale care au apărut atunci când erau „umani", se va găsi imediat o situaţie. Cereţi publicului să sugereze Unde, Cine, Ce, iar actorilor să intre direct în situaţia propusă.

Exemplu: într-un atelier pentru copii de 12-14 ani, patru dintre ei şi-au ales pentru vizualizările lor individuale un papagal, o pisică, un hipopotam şi o bufniţă. Lucrând asupra problemei, papagalul devine o persoană vorbăreaţă şi arţăgoasă, pisica suplă şi sfioasă, hipopotamul un personaj cu voce groasă, mătăhălos şi ursuz, iar bufniţa o fată naivă, cu ochi mari. Cei patru au ales biroul unei şcoli: secretara directorului, părintele, elevii. O masă, un scaun, o bancă au fost rapid aranjate. S-au marcat locurile ferestrelor şi uşilor, a ţâşnitorilor de apă pentru a defini Unde-le. Li s-a reamintit să-şi menţină PDC-ul pe asumarea mişcărilor şi sunetelor animalului ales.

Papagalul era secretara directorului care hotăra cine poate fi primit înăuntru. Vorbirea ei răpăitoare, repetitivă se potrivea foarte bine cu această funcţie. Ceilalţi erau părinţi şi copii aşteptând să intre la director.

Papagalul (secretara) Haide, haide... cine urmează? Am spus cine urmează? N-am să stau toată ziua aici!

Hipopotamul (tatăl): (înaintând încet, frecându-şi mâinile de coapse) Cred că eu urmez...

Papagalul: Mai repede! Mai repede! Mai repede! Doar n-o să stau toată ziua aici! Uită-te la toată lumea asta care trebuie să intre astăzi. Doamne! Doamne!

Hipopotamul (capul înainte, umerii aduşi, o voce înceată şi greoaie): Am venit pentru fata mea.

Papagalul (ridicând glasul) Ai auzit asta? Ai auzit? (chicotind) Păi sigur, sigur că pentru asta ai venit! Fata dumitale este chiar aici. O cunosc bine. (se uită la bufniţa care este gata să izbucnească în lacrimi) Şi acest tânăr domn!

Pisica (băiatul): (îşi întoarce capul şi corpul de la privirea ei

scrutătoare şi alunecă uşor spre capătul băncii).

Papagalul: Bine, bine, ce-i de făcut cu aceşti copii?

Hipopotamul: Nu ştiu... Ea spunea că n-a vrut să facă nici un rău.

(către bufniţă) Nu-i aşa?

Bufniţa: (fiica) (ochii larg deschişi, buzele tremurânde, înlăcrimată) Ooooooh ... Oooooooo ... Ooooooh!

Papagalul: (către pisică) Şi acum tu! Tu de acolo! Tu! Unde-ţi sunt părinţii? Ei trebuiau să fie aici. Ştii foarte bine! *Pisica:* Ei n-aaaaauu putut să viinaă!

Observaţii:

1. Dacă actorii pierd ritmul vocal şi corporal al animalelor lor atunci când umblă în două picioare, spuneţi-le să se aşeze din nou în patru labe, refăcând imaginea animalului. Asta va reîmprospăta trăsăturile pe care le utilizează.
2. Când actorii vorbesc ca fiinţe umane, ei trebuie să articuleze ca oamenii, adăugând însuşirea animalului; iar nu ca nişte animale vorbitoare.

Statui

Punct de concentrare: asupra poziţiei corporale şi a răspunsului faţă de parteneri în funcţie de Unde, Cine, Ce.

> Doi sau mai mulţi jucători şi, la nevoie, un ajutor în culise, (acest exerciţiu este bazat pe un joc obişnuit de-al copiilor).

> O persoană din afară îi învârte pe jucători şi apoi îi lasă în poziţia întâmplătoare în care ajung. Jucătorii trebuie să menţină poziţia până când aceasta le sugerează: un loc (Unde), un personaj (Cine), o emoţie, o acţiune sau o relaţie. Apoi jucătorii intră în contact unii cu alţii şi dezvoltă o scenă folosind una sau toate circumstanţele menţionate.

Evaluare: Actorii au ajuns natural în poziţiile lor ori s-au aşezat (în felul acesta controlându-se sau scenarizând)? Acţiunea s-a dezvoltat spontan între ei?

Către actori: Aţi hotărât individual Unde, Cine, etc. sau acestea au luat naştere din contactul cu grupul? Efectele scenice au completat acţiunea de pe scenă sau i-au fost impuse? **Observaţii:**

1. Fiţi atenţi la cei care scenarizează. Ei vor încerca să-i manevreze pe ceilalţi în direcţia în care şi-au propus să ducă scena.
2. Circumstanţele pot fi alese sau date de profesor. De pildă: dacă Cine (personajul) este ales sau dat, atunci Unde, Ce, relaţia, etc. trebuie să decurgă spontan din acest Cine.
3. Din cauză că mulţi actori neexperimentaţi se simt jenaţi în timpul unei tăceri lungi (vezi „Tensiune mută", cap. VII), indicaţi PDC-ul înaintea scenei, când este tăcere, ca să-i ajutaţi pe studenţi să nu se grăbească începând prea devreme acţiunea.
4. O variantă a acestui exerciţiu este de a le cere actorilor să termine scena revenind la poziţiile lor iniţiale.

ATRIBUTE FIZICE

Exagerare fizică

(vezi şi cap. V)

Punct de concentrare: pe exagerarea unei trăsături fizice. > Doi sau mai mulţi jucători aleg Unde, Cine, Ce. Fiecare jucător îşi asumă o trăsătură fizică exagerată, pe care trebuie s-o menţină pe parcursul scenei. *Exemple*: înălţime de 3 metri, înălţime de 60 de cm, greutate de 250 de kilograme, încălţăminte nr. 60, un torace larg, degetele arătoare foarte lungi, picioarele ca nişte chibrituri, picioarele ca nişte crengi, picioarele ca nişte mingi. Acest exerciţiu poate fi realizat cu tot grupul. Actorii merg pe scenă şi îşi asumă însuşiri exagerate, potrivit indicaţiilor primite.

Piese de costum

Punct de concentrare: actorii trebuie să menţină trăsăturile de caracter (atitudinile) sugerate de piesele de costum. ^ Doi sau mai mulţi jucători. Fiecare îşi alege o piesă de costum (un baston, o şapcă de jocheu, un fular, o umbrelă, etc.). Studentul trebuie să-şi asume trăsături de caracter (atitudini) sugerate de piesa de costum respectivă. Se stabilesc Unde, Cine, Ce. **Evaluare:** Actorul a impus personajul costumului său sau a lăsat costumul să-i determine personajul? **Observaţie:** vezi „Cutia cu pălării" (Addenda **I).**

Iritare fizică A

Punct de concentrare: pe camuflarea încercărilor de a înlătura iritarea în timp ce îşi continuă acţiunea.

^ Echipe de patru sau mai mulţi jucători. Fiecare, pe rând, va merge la tribună, ca să ţină un discurs. în timpul discursului intervine o iritare fizică ce-1 împiedică să se concentreze, dar pe care n-o poate înlătura, din cauză că este în centrul atenţiei tuturor: un guler prea strâmt, arsură provocată de soare, mâncărime între omoplaţi, un sâmbure între dinţi, etc. Vorbitorii maschează orice încercare de a înlătura iritarea, integrând-o acţiunii scenice.

Indicaţii pe parcurs: *Integrează iritarea! Fă-te auzit!*

Evaluare: Au integrat iritarea fizică în acţiune?
Observaţii:

1. Deşi acest exerciţiu produce deseori scene foarte comice, profesorul trebuie să accentueze că exerciţiul nu a fost dat pentru valoarea lui de „gag".
2. Studentul care rezolvă problema este acela care reacţionează în modul cel mai subtil faţă de iritarea lui. Totuşi, profesorul nu trebuie să spună studenţilor că îl interesează în special subtilitatea. Acest lucru trebuie descoperit de fiecare în parte.
3. Acest exerciţiu este o bună măsură pentru a determina dezvoltarea studentului.

Iritare fizică B
Punct de concentrare: pe motivarea ascunderii iritării fizice sau a

unui cusur în Unde, Cine, Ce.
> Echipe de doi jucători, A şi B, aleg o situaţie în care A este sub privirea cercetătoare a celuilalt şi trebuie să-şi ascundă iritarea fizică sau vreun cusur jenant. Toate încercările de a remedia sau de a ascunde trebuie motivate în Unde, Cine, Ce. De exemplu: A este intervievat pentru o slujbă de B şi a mâncat usturoi sau A este o liceană care merge la o întâlnire şi are o gaură în rochie.

Indicaţii pe parcurs: *Justificaţi ascunderea! Justificaţi încercarea de a repara! Fizicalizaţi, nu povestiţi! Includeţi publicul!* **Evaluare:** A integrat actorul iritarea fizică în situaţie sau a izolat-o? A fizicalizat sau a povestit ascunderea?
Observaţie: Dacă ascunderea este prea evidentă, înseamnă că actorii o manipulează. Cereţi-le să se concentreze doar pe iritarea fizică până ce aceasta îi mişcă şi nu invers.

Obiceiuri nervoase sau ticuri
Punct de concentrare: pe adoptarea unui obicei nervos sau a unui tic. ^ Doi sau mai mulţi jucători. Se stabilesc Unde, Cine, Ce. Fiecare student trebuie să adopte un obicei nervos sau un tic. Ei trebuie să le aleagă din experienţa lor reală, reamintindu-şi o persoană cu acest tip de suferinţă sau cu un tic.

Acţiunea trebuie să se desfăşoare exact ca în „Iritare fizică". Profesorul trebuie să accentueze chiar de la început că actorul nu trebuie să găsească un motiv de distracţie în acest defect, ci trebuie să-1 înţeleagă şi să lucreze cu el. **Evaluare:** Studenţii sunt de acord că oamenii cu ticuri nervoase nu le doresc şi nici nu e neapărat să le aibă tot timpul. *Credeţi că un obicei nervos este cauzat de ceva sau aparţine unei persoane de la naştere?* Se poate întâmpla să nu cunoaştem motivele clinice pentru care o persoană are un tic nervos, dar nu trebuie să uităm niciodată că acest tic este manifestarea fizică a unei acţiuni interioare.
În cazul bâlbâielii, de pildă: *Ce credeţi că a putut-o cauza? De câte oh v-aţi bâlbâit voi înşivă?* Este uimitor câte mâini se ridică la această întrebare. Majoritatea oamenilor s-au bâlbâit într-o situaţie sau alta. *Poate cineva să-şi amintească ce anume l-a făcut să se bâlbâie? Ce anume a îngreunat articularea cuvintelor?* Aproape în toate cazurile răspunsul este: „Mi-a fost frică". „Nu am ştiut răspunsul la întrebare", „Cineva m-a speriat", „Mi s-a cerut să spun ceva prea repede". Deci, se pare că de cele mai multe ori bâlbâiala se datorează spaimei sau unui şoc subit.
Aşadar, dacă acceptăm că bâlbâiala este rezultatul spaimei sau şocului, ce efecte are acest lucru asupra noastră din punct de vedere fizic? Cereţi studenţilor să-şi amintească un moment personal de spaimă sau şoc. Observaţi că aproape toţi scot un sunet respiratoriu puternic şi apoi îşi reţin respiraţia când şi-au reamintit ceva. Cereţi studenţilor să meargă pe scenă. Ei sunt nişte refugiaţi dintr-o zonă de război. Explicaţi-le că, atunci când aud un zgomot puternic, ei trebuie să-1 perceapă ca explozia unei bombe. *Ce s-a întâmplat, în aproape toate cazurile, în reacţia faţă de bombe?* „Am înţepenit". „Am căzut la pământ şi am rămas nemişcaţi."
Pentru ei e clar să spaima şi şocul au adus o tensiune fizică nu numai în ceea ce priveşte vorbirea, dar şi în ce priveşte întregul organism. Şi-au reţinut răsuflarea „din cap până în picioare". S-ar putea ca acest fel de

manifestare fizică să fie un moment de spaimă reţinut în trecut, care iese la iveală în mediul înconjurător prezent. **Observaţii:**

1. Oricare ar fi cauza exactă a unui defect fizic, studentul trebuie să fie conştient de problemele personale şi fizice ale celui bolnav. Exerciţiul nu trebuie tratat ca un moment comic.
2. Acest exerciţiu este util deoarece arată clar studentului-actor că emoţia şi expresia fizică a acestei emoţii (personajul) sunt unul şi acelaşi lucru.

DEZVOLTAREA CAPACITĂŢII DE CARACTERIZARE

Exerciţiile care urmează sunt foarte utile pentru actorul teatrului de improvizaţie, ca şi pentru actorul teatrului tradiţional, deoarece grăbesc găsirea atitudinilor caracteristice personajului.

Caracterizare rapidă A

Punct de concentrare: asupra primelor impresii despre personaj.

> întregul grup. Profesorul distribuie creioane şi hârtie şi dictează următoarele categorii. Se pot adăuga şi altele. Se dă o limită de timp pentru fiecare.

1. animal
2. imagine
3. ritm
4. obiecte
5. piese de costum
6. culoare

Profesorul citeşte apoi o listă de personaje, unul câte unul. Studenţii trebuie să scrie tot ce le vine în minte privitor la fiecare personaj în dreptul fiecărei categorii. Personajele pot fi:

Profesor universitar	Profesor de gimnaziu
Bătrân	Astronaut
Psihanalist	Tată
Băieţel	Mătuşă
Bancher	Bunică

Exemplu: Personaj: Profesor universitar

1. animal: bufniţă
2. imagine: stâncă
3. ritm: sacadat
4. obiect: baghetă indicatoare
5. piese de costum: fular, galoşi
6. culoare: violet

Caracterizare rapidă B

Punct de concentrare: pe comunicarea trăsăturilor personajului.

> în loc de a da mai multe categorii, alegeţi una singură. Studenţii trebuie să scrie cât mai multe lucruri despre personaj în cadrul acestei categorii, într-un minut. Se poate, de asemenea, ca profesorul să dea diferite categorii, aparent fără legătură, pe care apoi studenţii trebuie să le completeze tot într-un timp limitat.

Exemple: Categoria unică - imagine.
Diverse categorii - detalii fizice; mâncăruri, gusturi; pregătire, prieteni (categoriile pot fi „biografia" personajului într-o piesă scrisă).

Caracterizare rapidă C

Punct de concentrare: pe a permite gândurilor apărute acum să lucreze, fară selecţie intelectuală.

> Doi actori. Spectatorii-studenţi le sugerează personaje (de exemplu: o profesoară şi un vânzător). Cei doi aşteaptă liniştiţi ca în „Incursiuni în intuitiv" (cap. VII) şi, când sunt gata, intră în Unde-le care acum se naşte.

Evaluare:

Către actori: Aţi permis ideilor să apară de la sine sau v-aţi structurat gândurile? Personajul vostru a căpătat viaţă? Sau aţi jucat personajul? Către spectatori: Personajele obţinute prin asociaţii întâmplătoare au fost diferite de cele obţinute cu ajutorul categoriilor? Această problemă le-a dezvăluit actorilor aspecte noi? Au existat multe modificări fizice?

Caracterizare rapidă D

Punct de **concentrare:** pe selecţia Cine-lui în funcţie de trăsăturile sugerate.

> Profesorul distribuie creioane şi hârtie, dă imaginea, atmosfera, ritmul, etc., iar studenţii actori scriu rapid personajul sugerat.

Caracterizare rapidă E

Acesta este un joc de încălzire pentru tot grupul, la fel ca „Animal, pasăre sau peşte" (Addenda II).

Punct de concentrare: pe răspunsul rapid la categoria sau personajul dat.

y Jucătorii stau în cerc şi unul dintre ei stă în centrul cercului; acesta indică un coleg şi dă diferite categorii (imagine, gust, ritm, culoare, etc.) sau un personaj şi apoi numără până la 10.

Actorul indicat trebuie să răspundă până când el ajunge la 10. Dacă cel din centru dă o imagine, o atmosferă sau un ritm, cel din cerc trebuie să numească un personaj. Dacă jucătorul din centru numeşte un personaj, cel din ccrc trebuie să dea o imagine (înalt, trist, lent, grena, etc.) până când numărătoarea ajunge la 10.

Observaţii (adăugite din ediţia 1983, n.t.):

1. Aveţi grijă ca aceste exerciţii să nu devină un joc intelectual sau o serie de clişee. Aceste exerciţii trebuie să-i ajute pe studenţi să dea substanţă personajelor lor la un nivel mult mai profund decât cel obişnuit.
2. Selecţia spontană rapidă pe care o dezvoltă aceste exerciţii este foarte importantă pentru a dezvolta personajele atunci când sunt sugerate de public.

Transformarea relaţiilor

Punct de concentrare: pe relaţia de tipul „Urmează-1 pe cel care te

urmează" în cadrul unei serii de relaţii care se schimbă.

> Doi actori încep cu o relaţie (Cine) şi, în timp ce joacă situaţia, permit Cine-lui să se transforme. Momentul când apare o nouă scenă este şi momentul transformării. *De exemplu*: doctorul care examinează un pacient cu un stetoscop (obiectul dintre jucători) s-ar putea să vadă că stetoscopul se transformă într-un şarpe şi ambii actori acţionează într-un Unde, Cine, Ce care se transformă la rândul său. Pentru ca să apară transformarea este nevoie de foarte multă mişcare fizică şi interacţiune. În timpul jocului, datorită energiei declanşate de mişcare, apar diverse sunete - ţipete, bolboroseli, strigăte. Aceste sunete sunt energie fizică şi nu dialog, căci dialogul schimbă idei şi poate opri transformarea. Indicaţi actorilor să minimalizeze dialogul şi să se concentreze pe mişcarea trupului în totalitate şi pe interacţiune. Actorii nu trebuie să iniţieze schimbarea, nu trebuie să inventeze, ci să-şi urmeze partenerul. Schimbând relaţiile, ei pot deveni animale, plante, obiecte, maşini sau oameni din nou şi să intre în orice timp şi spaţiu.

Indicaţii pe parcurs: *Nu iniţia schimbarea! Urmează-l pe cel care te urmează! Urmează-ţi partenerul cu totul! Continuă sunetul! Preia mişcarea! Privirea! Exploraţi obiectul dintre voi! Folosiţi-vă tot trupul! Intensifică acţiunea! Schimbă! Mişcă! Schimbă!* **Evaluare:** Aţi inventat sau aţi lăsat lucrurile să se întâmple? V-aţi concentrat pe relaţie sau aţi fost blocaţi în scenă, în întâmplare, în relaţie? Spectatori, ce credeţi? **Observaţii:**

1. Ca introducere la acest exerciţiu, jucaţi „Oglinda/Urmează-1 pe cel care te urmează" şi repetaţi exerciţiile cu „Substanţa invizibilă" (cap. III).
2. Când actorii joacă sau sunt blocaţi într-o întâmplare, indicaţi: *Oglindiţi-vă unul pe altul!* pentru a ajuta la restabilirea relaţiei între ei şi a-i întoarce astfel la PDC.
3. Schimbarea relaţiilor determină o întâmplare care poate deveni ea însăşi scenă. Tendinţa este de a rămâne în această nouă scenă, dar relaţiile trebuie schimbate pentru a avea loc transformarea. Totuşi, când este înţeleasă problema, se nasc momente extraordinar de creative, iar actorii intră într-o succesiune nesfârşită de personaje şi relaţii.
4. Când acest joc a fost folosit într-un spectacol public în Chicago, spectatorii au sugerat primul şi ultimul personaj. Altă variantă a exerciţiului este ca doi actori să înceapă o serie de transformări şi colegii să intre unul câte unul, până când tot grupul este pe scenă. Puteţi cere actorilor să înceapă şi să termine cu o anumită relaţie, dar nu-i lăsaţi să joace sau să oprească procesul transformării fizice, permiţând ca schimbarea să vină numai prin asocierea cuvintelor. Opriţi exerciţiul care nu rezolvă problema. întoarceţi-i la energia fizică, la mişcarea întregului trup, la relaţie.
5. Ca şi în „Transformarea obiectelor" (cap. III), schimbarea nu trebuie făcută prin invenţie sau asociaţie, ci prin jucarea jocului. După ce au reuşit acest joc, reîntoarceţi studenţii la „Argumentare susţinută", Partea a II I-a (cap. VII) (transformarea punctului de vedere) şi veţi observa că pot să transforme mai rapid gândurile.
6. Fiecare grup care utilizează acest joc trebuie prevenit: *Lăsaţi lucrurile să se întâmple!,* nu imitaţi nişte schimbări trecute şi nu inventaţi unele noi, altfel jocul „seacă". Să plănuieşti transformările e ca şi cum ai omorî gâscă ce urma să facă ouă de aur. (adăugire din ediţia 1983, n.t.)
7. Transformarea, fie că este vorba de personaj, obiect sau idee, este tocmai ceea ce trebuie să se întâmple în cadrul fiecărei scene de improvizaţie. Transformarea reprezintă energia fiecărei scene, ceea ce e interesant la ea, procesul ei viu. (adăugire din ediţia 1983, n.t.)

Crearea tabloului scenic

(vezi şi „Tabloul scenic", Addenda I)

Punct de concentrare: pe comunicarea grupului.

> Orice număr de actori; aceştia stabilesc Unde, Cine, Ce şi vârsta personajelor. Când începe scena, actorii stau în stop-cadru în spaţiul ales. Ca şi în exerciţiul „Ce vârstă am?/ Repetare" (cap. III) actorii aşteaptă liniştiţi pe scenă, cu „mintea albă". Când unul din ei are o idee, poate începe scena. Acest exerciţiu este un fel de combinaţie între „Incursiuni în intuitiv" (cap. VII) şi „încălzire fără mişcare" (cap. III). La sfârşit actorii trebuie să revină la tabloul iniţial.

COPIII ŞI TEATRUL

Capitolul XIII ÎNŢELEGEREA COPILULUI

Copiii de la 9 ani în sus pot urma etapele stabilite în prima parte a acestui manual cu rezultate foarte bune. De fapt, acest sistem non- verbal de învăţare prin probleme şi repetiţie a fost dezvoltat *cu* şi *pentru* copii. Aşa cum multe din exerciţiile de început pot fi modificate pentru a putea fi făcute de studenţii mai tineri, aşa cum unele din exerciţiile următoare pot fi folosite de studenţii mai mari, tot astfel acest capitol a fost creat special pentru nevoile copiilor de 8-10 ani. Multe din exerciţiile speciale pentru ascultat, privit, a da şi a prelua au fost aplicate cu succes la copiii de 8-10 ani, atunci când aceştia făceau parte dintr-un grup stabil. Sugerăm ca, înainte de a introduce acest material, să se citească cu atenţie *Principiile şi Punctele de reper* de la finalul Capitolului II, ca şi fragmentul referitor la lucrul regizorului cu copilul-actor din capitolul XVIII.

Timp de peste zece ani am ţinut la Young Actors Company („Trupa tinerilor actori") în Hollywood ateliere de vară pentru copii de la 9 la 14 ani. Programul conţinea 30 de ore pe săptămână, plus un timp special dedicat acelor copii care doreau să cunoască mai bine aspectele tehnice ale teatrului. Cu excepţia jocurilor de încălzire şi a dansului popular, fiecare oră în parte a fost dedicată teatrului. Niciodată, nici pentru un moment, nu a scăzut interesul. Intr-o vară au participat la program şi copii de 6-8 ani. Deşi munceau din greu timp de opt ore, nu se puteau opri. De fapt, această combinaţie de jocuri teatrale, antrenament fizic şi repetiţie a unor piese făcea ca cele opt ore să fie aproape insuficiente.

ATITUDINEA PROFESORULUI

Un copil poate aduce o contribuţie sinceră şi interesantă teatrului, dacă i se acordă *libertatea de a experimenta personal.* El va înţelege şi accepta responsabilitatea sa de a realiza comunicarea teatrală, se va implica, va dezvolta relaţii, va crea realitatea teatrală şi va învăţa să improvizeze şi să dezvolte scene posibile d.p.d.v. teatral, aşa cum fac adulţii.

Harold Hillebrand, în cartea sa „Actorii copii", se întreabă: „Oare arta actorilor-copii este o artă pierdută, ca şi arta veneţiană de a turna sticla?" Este evident că domnia sa a văzut un spectacol obişnuit cu copii-actori. Totuşi, faptul că majoritatea spectacolelor cu copii sunt neinteresante, necoapte, adesea exhibiţioniste, nu este rezultatul incapacităţii copilului de a înţelege şi a învăţa teatru. Ci, mai degrabă, dovedeşte absenţa unei metode de predare care să prezinte materialul copilului în aşa fel încât acesta să-i permită să-şi utilizeze propriul potenţial creator în mediul respectiv.

Sunt puţine locurile din afara propriului său joc unde un copil poate contribui la lumea în care se află şi el. Lumea lui este dominată de adulţi care îi spun ce să facă şi când să facă - tirani binevoitori care oferă cadouri supuşilor „buni" şi îi pedepsesc pe cei „răi", care se amuză de „isteţimea" copilului şi se enervează din cauza „prostiilor" lui. Copilul este atât de des aruncat de la tiranie la supra-indulgenţă şi în nici un caz nu i s-ar da o responsabilitate în cadrul grupului. El merită şi trebuie să primească *libertate, respect şi responsabilitate,* egale cu cele ale actorului adult, în cadrul grupului său de lucru.

A învăţa pe copil şi a învăţa pe adult este acelaşi lucru. Diferenţa apare doar în prezentare. S-ar putea ca, atunci când un grup de copii opune rezistenţă, acest fapt să fie cauzat de nevoia profesorului-regizor de a intelectualiza. Fiecare vârstă are o anumită experienţă de viaţă şi noi trebuie să avem capacitatea de a deosebi şi a recunoaşte această experienţă. Din această capacitate decurge felul în care facem prezentarea exerciţiilor, felul de a pune întrebări şi de a da probleme de rezolvat.

A-i trata pe copii ca pe egalii noştri nu e acelaşi lucru cu a-i trata ca pe adulţi; şi de această fină delimitare depinde ghidarea cu succes a grupului de către profesor. Recomandăm din nou profesorilor să citească comentariile pe care le-am făcut asupra Aprobării/ Dezaprobării în capitolul I.

Relaxarea tiraniei adultului are uneori efecte remarcabile. Un grup de fetiţe şi băieţi au improvizat odată o piesă în care copiii trăiau într-o lume în care adulţii nu mai existau. Aceşti tineri actori erau de la o casă de copii şi, din cauza luptei pe care o dădeau în fiecare zi, aveau tendinţa de a se certa şi de a ţipa. Desfăşurarea scenei a

fost o adevărată revelaţie. Niciodată aceşti copii nu fuseseră mai drăguţi şi mai curtenitori unul cu altul. Erau buni şi tandri, vorbeau calm, erau preocupaţi de problemele cele mai mici ale celuilalt - se iubeau! Privind scena, cineva a zis: „Să fie oare adevărat că adultul este duşmanul copilului?"

Făcut astfel, atelierul de teatru îi va da copilului egalitate şi libertatea personală de a înflori. Căci, atunci când un individ de orice vârstă ştie că ceea ce face constituie o contribuţie reală în slujba unui proiect şi că nu autoritarismul îl împinge de la spate, el îşi eliberează umanitatea şi intră în contact cu ceilalţi.

Este, cu adevărat, extraordinar momentul când un copil ne acceptă pe noi, adulţii, ca egali în activitatea comună!

INDIVIDUL ŞI GRUPUL

Experienţa teatrală, ca şi jocul, este o experienţă colectivă ce permite studenţilor cu aptitudini individuale diferite să se exprime simultan în timp ce-şi dezvoltă creativitatea şi aptitudinile (vezi cap. I). Profesorul-regizor trebuie să fie atent ca fiecare copil să participe cu ceva la fiecare moment, chiar dacă ar fi să nu facă decât să tragă cortina. în egală măsură, şi copilul agresiv şi copilul pasiv pot distruge efortul grupului deoarece ambii refuză să renunţe la egocentrismul lor. Când lucrezi cu actori-copii trebuie să urmezi întotdeauna procedeele de lucru în grup, ca să stimulezi spontaneitatea şi să permiţi astfel naşterea libertăţii personale de a se exprima individual.

MEDIUL TEATRAL AL COPILULUI-ACTOR

Mediul înconjurător fizic pentru acest grup de vârstă trebuie să stimuleze, să incite, să inspire. Dacă se poate, ar trebui să existe cel puţin două spaţii de lucru: *un spaţiu pentru jocuri şi dans şi un spaţiu pentru decoruri* în care este important să fie diverse practicabile, cuburi, o cortină mobilă, un suport pentru costume bine echipat, un raft de recuzită, reflectoare, un loc pentru efectele sonore; şi, bineînţeles, *un spaţiu pentru public.* Totul trebuie adaptat, micşorat după nevoile copiilor, astfel încât tot ei să facă partea tehnică. Cu puţin efort şi inventivitate, aproape orice cameră sau chiar orice colţişor poate fi amenajat asemenea unui mic teatru; şi, chiar dacă spaţiul nu e potrivit pentru un spectacol cu public, e important să fie potrivit pentru ateliere. Copiii mai mari pot aranja practicabilele ca să rezulte decorul (Unde-le) exact ca şi actorii adulţi.

Când lucraţi cu copii mici, ar fi bine să aveţi unul, chiar doi asistenţi care să ajute echipele să-şi organizeze improvizaţiile şi scenele, să-i ajute să instaleze un decor anume, să se îmbrace în costume şi să-i supravegheze pe cei care nu participă la un anumit moment. Aceşti asistenţi nu trebuie să se amestece spunându-le copiilor ce să facă, ci pur şi simplu să-i ajute la îndeplinirea deciziilor grupului.

JOCURILE

Jocurile trebuie să fie cel mai important element al procesului de predare pentru copii. în timpul jocului profesorul poate să observe copilul, poate să-i înţeleagă mai bine realitatea, atitudinile, comportamentul.

Se vede repede cine e ambiţios, timid, atent, aşa cum se văd şi acei norocoşi care nu simt nevoia „să facă bine". O fetiţă care a fost foarte apatică la primele ateliere, a fost considerată ca având un grad scăzut de inteligenţă. însă, în timp ce juca „Schimbarea numerelor" (Addenda **II),** a devenit foarte activă, dezvăluind faptul că apatia ei era o carapace ce-i ascundea frica. Această descoperire, făcută la timp, 1-a ajutat pe profesor s-o elibereze în vederea unei experienţe creatoare, mult mai repede decât ar fi fost posibil prin alte mijloace.

Pentru această grupă de vârstă jocurile, selectate atent, constituie şi un instrument util în pregătirea pentru realitatea teatrală. Thorne Rosa nu e numai o versiune cu cântece şi dansuri încântătoare a „Frumoasei adormite", dar are şi personaje bine definite ce fac parte din joc. Mulberry Bush, cea care conduce un cor ce cântă aproape zilnic, are actori-copii foarte mici ce lucrează la fel ca şi actorii-adulţi cu obiectul sau cu problemele senzoriale. Aşa cum scrie Neva L. Boyd: „Ca şi teatrul adevărat, jocul elimină ceea ce e irelevant şi aduce evenimentele unei secvenţe la o formă atât de simplificată, de condensată, ce concentrează în timp şi spaţiu esenţa experienţei de viaţă. în acest fel, şi datorită conţinutului variat al jocurilor, copilul capătă experienţe mai multe şi mai variate prin joc decât ar fi posibil să acumuleze altfel, în procesul vieţii cotidiene." Din nou: *„Forţa jocului rezidă în procesul creator al jucării sale. "*

Există foarte multe categorii de jocuri ce pot fi alese - jocuri pentru simţuri, jocuri care eliberează muşchii, jocuri intelectuale, jocuri dramatice, etc. (vezi Addenda II: Jocuri tradiţionale). Profesorul-regizor trebuie să

facă în special efortul de a alege jocul potrivit problemei momentului respectiv şi să evite jocul „gag" - ce nu are alt obiectiv decât să se distreze pe seama cuiva.

De asemenea, este de dorit ca actorii-copii să aibă activităţi variate: ritmuri, dansuri populare, mişcare extinsă, etc. Toate sunt esenţiale în dezvoltarea individului şi trebuie să aibă un loc bine definit în cadrul atelierului. Dacă nu e posibil să li se aducă specialişti, atunci poate lucra profesorul însuşi pentru a acoperi măcar lucrurile simple din fiecare domeniu. *Orice fel de exerciţiu de grup cu mişcare, ritm şi sunet este util.* (vezi Capitolul V).

Se pot inventa jocuri pornind de la exerciţiile senzoriale - „Ce ascult?", „La ce mă uit?", „Ce ţin în mână?", „Ce mănânc?".

Profesorul poate selecta din acest manual exerciţii de arta actorului ce par complicate, dar pe care poate să le prezinte ca pe un joc. De exemplu „Cine bate la uşă?" (cap. IV) este foarte util. Jocuri combinate cu „Mersul întâmplător" (cap. IX) au fost utilizate cu mare succes într-un spectacol public al trupei noastre, Playmakers, la Teatrul de Copii.

ATENŢIA ŞI ENERGIA

Se pare că există o legătură clară între gradul de atenţie şi nivelul de energie al copiilor mici. Dacă unui copil - indiferent că este foarte activ, cu o energie medie sau apatic - i se dau probleme interesante de rezolvat, o să fie concentrat la activitate o lungă perioadă de timp. Dacă gândim gradul de atenţie ca fiind strâns legat de nivelul de energie al grupului nostru, o să ştim cu precizie când trebuie să introducem o activitate menită să-i stimuleze pe copii şi să-i aducă spre noi nivele de vitalitate şi percepţie, de experimentare şi învăţare.

O asemenea stimulare poate fi obţinută prin simpla schimbare a zonelor de activitate, prin diversificarea activităţilor, prin propunerea unor exerciţii interesante de arta actorului, prin folosirea unor elemente de costum şi decor. Pentru a mări capacitatea de concentrare a copilului ar trebui ca, la primele ateliere mai ales, programul de lucru să fie împărţit în trei etape: *jocuri, mişcare creativă şi teatru.* Se poate folosi orice mijloc ce ar putea mări capacitatea de concentrare: lumini, muzică, culori, etc. în acest fel, tinerii actori sunt re-treziţi pentru aventura teatrală şi pot să se debaraseze chiar din primii ani de jocul dramatic, pregătindu-se pentru experienţa teatrală.

JOCUL DRAMATIC

Ca şi partenerul său adult, copilul petrece multe ore din zi în jocul dramatic subiectiv. Versiunea adultă constă în a spune poveşti, a visa cu ochii deschişi, a juca un rol, a se identifica cu personaje de la televizor, etc. Copilul, pe lângă acestea, scenarizează evenimente şi pretinde a fi altcineva, un personaj anume, de la cowboy la părinte şi profesor.

în atelierele pentru copii mai mici, drumul de la *jocul dramatic (subiectiv)* la *realitatea scenică (obiectivă)* merge mai lent decât în atelierele pentru studenţi mai mari. De cele mai multe ori, copiii-actori nu sunt încă destul de maturi pentru a înţelege Evaluarea pe deplin; şi există şi o dependenţă mare faţă de profesor - dependenţă ce nu poate **fi** ruptă brusc.

Diferenţiind jocul dramatic de realitatea teatrală, transformând jocul dramatic în realitate teatrală, tânărul actor învaţă să facă diferenţa între a se preface (iluzie) şi *realitatea teatrală ce face parte din realitatea propriei sale lumi şi vieţi.* Copilul confundă deseori jocul dramatic cu viaţa reală şi, din păcate, mulţi adulţi fac la fel.

Un exemplu bun de confuzie între iluzie şi realitate a fost un băieţel, Johnny, adus la atelierul de arta actorului pentru că „minţea prea mult". La începutul lecţiilor îi entuziasma pe toţi cu „jocul" lui. l-au ţâşnit lacrimi de crocodil când surorile sale de pe scenă nu au vrut să-1 ia cu ele. Când l-au dat „afară din camera lor", a început să suspine necontrolat, zicând: „Nu m-au primit la ele!" Când a fost alungat din scenă, deşi era Regele Piraţilor, n-a uitat mult timp faptul acesta. Pe scurt, Johnny încurca iluzia cu realitatea. Cu timpul, a învăţat să facă diferenţa. El a participat, mai apoi, frecvent în spectacole de teatru şi, după cum spuneau părinţii, nu mai minţea.

Toţi studenţii-actori, tineri şi bătrâni deopotrivă, trebuie să înveţe că *scena e scenă şi nu o prelungire a vieţii. Are propria sa realitate, pe care actorii o acceptă şi apoi o experimentează.* Pe scenă putem fi vrăjitoare şi căpitani de vas, zâne şi elefanţi. Jucându-ne, putem zbura pe lună sau trăi în castele minunate.

Improvizaţia unei situaţii pe scenă are, ca şi jocul, propriul fel dc *organizare.* Următoarea discuţie a avut loc după ce un grup de copii de 6 şi 7 ani au experimentat şi s-au distrat jucându-se „de-a casa" („de-a mama şi de-a tata") pe scenă.

V-aţi jucat de-a casa sau aţi făcut o piesă?

Am făcut o piesă.

- Care este diferenţa între a te juca „de-a casa" în curtea casei tale şi a te juca aici?
- Aici avem scenă.
- Aici zici că te joci de-a casa?
- Nu, aici zici că joci.
- Ce mai ai aici, pe lângă scenă?
- Public.
- De ce vine publicul să vadă o piesă?
- Pentru că le place, e distractiv.
- Crezi că i-ai distrat?
- Nu.
- De ce nu?
- Am vorbit încet şi nu am făcut nimic interesant.
- Ce ai putea face ca să fie mai interesant?
- Am putea fi mai răi, am putea să vrem să ne uităm la televizor toţi deodată sau altceva.
- Aş vrea să te întreb din nou. V-aţi jucat „de-a casa" sau aţi făcut o piesă despre o casă?
- Ne-am jucat de-a casa.
- Crezi că ai putea să te duci din nou pe scenă şi, în loc să te joci de-a casa, aşa cum ai face în curtea casei tale, să faci o piesă despre o familie, într-o casă şi să ne arăţi Unde eşti, Cine eşti şi Ce faci acolo?
- Da.

Copiii au făcut din nou scena, păstrând bucuria pe care au avut-o prima oară, dar adăugând efortul lor real de a face scena „cât mai interesantă pentru public". S-a menţinut şi spontaneitatea jocului din curtea casei şi s-a adăugat şi realitatea pe care au obţinut-o pentru că încercau să-şi împărtăşească experienţa cu publicul.

Şi copilul poate învăţa să nu se prefacă, ci să fie real, să facă acţiuni reale. Poate descoperi puterea magică a teatrului de „a scoate iepuri din pălărie". Am întrebat un grup de 8-11 ani de ce au nevoie să facă lucrurile de-adevăratelea pentru public şi să nu se prefacă. „ *Dacă te prefaci nu e real şi publicul nu poate vedea. "*

JOCUL NATURAL

Problema de a scoate la iveală şi apoi de a menţine naturaleţea tânărului actor în cadrul acestei forme de artă este o provocare reală. Copilul natural nu este neapărat un actor natural; generalitatea conform căreia: „Copiii sunt actori naturali" este la fel de adevărată sau de falsă aşa cum este şi pentru actorul adult. În ambele cazuri libertatea personală „de a ieşi din tine", de a „păşi" în mediul înconjurător şi de a experimenta, determină gradul de „naturaleţe" de la care se porneşte.

Din păcate, de multe ori, naturaleţea trebuie regăsită atât la copii cât şi la adulţi. Chiar şi copiii mici vin la atelierele de arta actorului încărcaţi de manierisme, cu tensiuni fizice, cu muşchii încordaţi, graţia lor naturală fiind denaturată, fiindu-le teamă de contact, fiind deja conduşi de egocentrism şi exhibiţionism. În orice caz, pentru că are un trecut de numai câţiva ani (spre deosebire de adulţi) şi pentru că este, în fond, copil, trecerea spre starea de libertate „iniţială" se face mult mai repede.

Din nou: *actorul pe scenă trebuie să creeze o realitate. Trebuie să aibă energie, trebuie să comunice cu publicul, să fie capabil să dezvolte un personaj şi să relaţioneze cu partenerii săi, să aibă un simţ al spaţiului şi al timpului, etc.*

Deşi am putea reuşi cu succes să descoperim şi să păstrăm naturaleţea studentului-actor, s-ar putea să aflăm că acest lucru nu este de ajuns. Nu este de la sine înţeles că doar naturaleţea reprezintă o comunicare interesantă dinspre scenă înspre public. Aşadar, avem o problemă cu două faţete: întâi să descoperim şi să eliberăm naturaleţea şi frumuseţea fiecărui copil, apoi să restructurăm această naturaleţe pentru a îndeplini cerinţele acestei forme de artă. Lucru adevărat şi pentru actorii adulţi.

Ceea ce trebuie să facem, apoi, ar fi să păstrăm copilul într-un joc spontan şi să transformăm acest joc în comportament scenic comunicabil. Nu trebuie introduse „tehnici". La fel ca şi la adulţi, prezentarea problemelor de rezolvat trebuie făcută în aşa fel încât comportamentul lui scenic să apară de la sine, „accidental", (vezi cap. Mildred: (răspunzând) Alo?

Profesorul: Pot vorbi cu Edith? (fetiţa care stătea pasiv în scenă) Mildred: Edith, e pentru tine.

Edith: (merge la telefonul de pe scenă) Alo? (cu voce scăzută) Profesorul: Alo, Alo, Edith la telefon? Edith: (cu o voce de departe) Da.

Profesorul: Ciudat, dar te aud cam prost. Probabil că legătura e proastă. Te superi dacă te rog să vorbeşti puţin mai tare? Edith: (cu voce tare) Bine.

Un alt exemplu: o mamă stă în bucătărie aşteptându-şi copiii să se întoarcă de la picnic. Copiii sunt la picnic în altă parte a scenei. Scena a ajuns în impas pentru că, atât copiii, cât şi mama, stau pur şi simplu. Profesorul sună la telefon. Mama: Alo.

Profesorul: Alo, Bună ziua, ce mai faci? Mama: Bine.

Profesorul: Ce făceai acum? Mama: îmi aşteptam copiii. S-au dus la un picnic. Profesorul: Doamne, nu s-au întors încă acasă? Mama: Nu, încă nu.

Profesorul: S-a făcut întuneric şi plouă (aici luministul are de lucru). Nu crezi că ar fi bine să mergi să-i cauţi şi să-i aduci acasă? E aproape ora de culcare. Mama: Ba da. Aşa am să fac.

Mamei i s-a dat astfel un impuls spre acţiune, căci a alergat să-şi caute copiii. Când se întorc sunaţi din nou, dacă este necesar. Profesorul: Alo? V-aţi adus copiii acasă? Sunt în regulă? Mama: Da, acum sunt acasă.

TERMENI DE FOLOSIT

C oncentrare completă sau incompletă

Lxplicaţi-le tinerilor conceptul de concentrare prin *energie.* Trimiteţi pe cineva pe scenă ca să ridice o piatră sau ca să împingă o maşină stricată (invizibile). Este acelaşi lucru ca şi Punctul de Concentrare la actorii adulţi. Dacă concentrarea lor e completă, ei observă repede că trebuie să investească „toată puterea lor" în problema scenică.

Ai devenit spectator

„Ai devenit spectator!" este o propoziţie menită să sporească concentrarea. Se întâmplă uneori ca actorul-copil să se privească, să se reflecte pe sine, ca în oglindă. în acel moment el devine spectator, căci nu participă la acţiunile celorlalţi actori, caută privirea profesorului ca să vadă dacă are aprobarea lui. Rezolvaţi simplu această problemă spunând: „Avem un loc special pentru public şi, dacă preferi să fii mai degrabă acolo decât în piesă, coboară de pe scenă şi stai şi priveşte. Este absolut în regulă dacă vrei să te uiţi, dar atunci faci parte din public."

Copiii o să înţeleagă rapid că scena este locul pentru actori şi că *nu pot fi şi actori şi public în acelaşi timp.* Este important să înţeleagă pe deplin această separare, pentru că aceasta este una din cheile către realitatea scenică. S-ar putea ca, din când în când, să fie nevoie să le reamintiţi prin indicaţii ca: „Spaţiul pentru public este aici, jos! Noi privim unde privesc ochii tăi! Noi vedem ceea ce vezi tu!"

Răsturnarea bărcii

„Nu răsturna barca!" este o frază spusă atunci când e necesar să evaluăm imaginea scenei şi să-i încurajăm pe actori *să se plaseze singuri în scenă.* Vizualizarea spaţiului poate fi înţeleasă de orice copil. Descrieţi în cuvinte simple scena ca fiind o barcă (sau o plută). Apoi, cereţi studenţilor să se gândească ce s-ar întâmpla dacă toată

II). După câte ştim, *orice copil sau adult care se joacă liber, implicat total in rezolvarea problemei - Punct de concentrare, dobândeşte (sau menţine) un comportament spontan, natural, realizând în acelaşi timp şi o reală comunicare teatrală.*

LUPTA PENTRU CREATIVITATE

Dacă profesorul-regizor imprimă copiilor-actori prejudecăţi despre gândire şi comportament - un mod bun sau rău de a face lucrurile - le restrânge foarte tare posibilităţile şi vor avea de suferit şi individul şi forma de artă. Când copilul este împins sau forţat spre anumite soluţii învăţate, tipice, sau când i se dă un concept „matur", şi, în fond, cam decolorat, despre teatru, jocul său nu poate fi decât static şi neplăcut, ajutat doar de farmecul personal pe care, totuşi, majoritatea copiilor îl au. Dacă ne vom aminti că învăţatul pe dinafară, formulele, conceptele sunt, de fapt, suma descoperirilor altcuiva (vezi Aprobare/ Dezaprobare cap. I), studenţii noştri pot atunci să crească şi să se dezvolte într-o atmosferă liberă.

Azi, mai mult decât oricând, suntem în faţa necesităţii de a dezvolta o gândire creativă şi originală - atât în artă cât şi în ştiinţă. Deşi se vorbeşte atât de mult cu copiii, care sunt viitorul nostru, totuşi, o mulţime de formulări ale adulţilor sunt fie de neînţeles în întregime, fie înghiţite nedigerate şi nepuse la îndoială. De multe ori ne e dat să auzim un nou venit în teatru (ce poate avea doar şase ani) zicând: „Nu ai voie să te întorci cu spatele la public" (vezi „Exerciţiu pentru spate", cap. V). Dacă întrebăm, vom afla că o persoană cu oarecare autoritate asupra copilului i-a spus asta. în cazul acesta, o uşă e închisă chiar de la început de către cineva care, evident, nu are nici cea mai vagă idee despre ce vorbeşte şi pur şi simplu transmite ceva ce a auzit sau i se pare că aşa este. în câte alte domenii din viaţa copilului trebuie să continue lucrul acesta, oră după oră, zi după zi? Acest tip de învăţământ autoritar îi prosteşte pe copiii noştri şi le închide centrele de inspiraţie şi creativitate. Mulţi ani se pierd până când un copil devine adult şi, atunci, s-ar putea să se ridice sau nu deasupra obstacolelor care i-au fost puse în cale în timpul copilăriei.

Creativitatea este adesea gândită ca fiind un mod mai puţin formal de a prezenta sau de a folosi acelaşi material, poate într-un mod mai ingenios, mai inventiv, o aranjare diferită a aceloraşi elemente. Creativitatea nu înseamnă doar a construi sau a face ceva, nu este doar o variaţie a formei. ***Creativitatea** este o atitudine, un anumit fel de a privi, un anumit fel de a investiga, poate un mod de viaţă - şi poate fi descoperită pe drumuri pe care nu am umblat încă. Creativitatea este curiozitate, bucurie şi comuniune.* Este ***proces - transformare - proces,*** (vezi cap. IV).

DISCIPLINA ÎNSEAMNĂ IMPLICARE

Ne e teamă să renunţăm la restricţiile unor tipare convenţionale de gândire şi de acţiune. Ne simţim mai confortabil, poate mai stăpâni pe noi şi pe situaţie; gândul unei atmosfere în care studenţii sunt liberi evocă în mintea noastră imaginea unei case de nebuni. Poate confundăm libertinajul cu libertatea?

Libertatea creatoare nu înseamnă a da deoparte disciplina. *Adevărata creativitate presupune ca o persoană, lucrând liber în cadrul unei forme de artă, să fie, implicit, foarte disciplinată.*

Haideţi să analizăm premisa disciplinei şi să punem câteva întrebări. Ce scop avem când le cerem disciplină copiilor? Vrem să-i ţinem liniştiţi? Vrem să păstrăm ordinea? E o formă de auto-control? Poate le cerem să se conformeze? Mulţi dintre noi se referă, însă, fie la a-şi impune propria voinţă sau la a suprima voinţa altuia. Cât de mulţi copii sunt trimişi la culcare din cauză că mama lor este obosită?

Un copil „bun" s-ar putea să nu fie deloc disciplinat. S-ar putea, pur şi simplu, să fie înclinat să obţină recompense în loc de pedepse, aprobare în loc de dezaprobare. El încearcă să supravieţuiască fiind împăciuitor. Dar şi celălalt, aşa-zisul copil indisciplinat, încearcă să supravieţuiască; el luptă ca autoritarismul, cu restricţiile pe care nu le înţelege şi energia sa, atunci când nu este canalizată într-o acţiune constructivă, devine adesea comportament indisciplinat, delicvent. Faptul că e rebel se vede deseori în refuzul de lucru, profesorul trebuie să spună simplu: „Dacă deschizi ochii, joci un alt joc. Noi jucăm acum un joc de auzit, nu unul de văzut." Astfel, fară să fie certat, copilul realizează rapid că, dacă tot se joacă, este mai distractiv să joace jocul pe care îl joacă grupul. Curând, dorinţa lui de a fi primul, cel mai tare, cel mai corect, etc. este înlocuită de *bucuria de a juca.*

Capitolul XIV

PRINCIPII FUNDAMENTALE PENTRU COPILUL-ACTOR

IMPROVIZAŢIA CU COPIII DE 6-8 ANI

Acţiunea interioară

Conceptul din spatele acţiunii interioare poate fi uşor înţeles de copiii-actori, dar e mai bine să nu fie introdus până ce nu au avut parte de suficientă improvizaţie, exerciţii de povestire şi chiar lucru cu microfonul (vezi "Radio şi Tv", cap. VIII).

Iată un exemplu referitor la introducerea şi manipularea conceptului acţiunii interioare, atunci când grupul de lucru e pregătit.

- *Ştii ce simte mama ta când vii de la şcoală? Poţi să-ţi dai seama dacă mama e bucuroasă când îi ceri permisiunea de a te duce afară, la joacă?* Şi cel mai mic copil dă din cap reamintindu-şi.

- *Cum îţi dai seama?*
- După cum se uită ... după cum se poartă.

- *Vrea cineva să urce pe scenă şi să fie mama care se bucură?*

Deşi copiii rareori lucrează singuri pe scenă, din când în când aceasta poate fi o experienţă excelentă pentru ei. Alegeţi pe unul din voluntari. Tânărul actor urcă pe scenă şi devine „mama bucuroasă". Când primul a terminat fie discutaţi-i prestaţia, fie cereţi şi altora să lucreze şi ei înşişi asupra acestei probleme exclusiv. Studenţii din public trebuie să fie foarte atenţi la copilul de pe scenă.

Acum cereţi copiilor să stea în linişte şi să se gândească la familia lor.

- *De obicei vă daţi seama când cineva din familie este îngrijorat?* -Da.

Cereţi-le *să vă arate.* O fetiţă de la „Compania Tinerilor Actori" ni 1-a arătat pe tatăl ei îngrijorat punându-şi capul pe genunchi şi mâinile peste urechi într-o poziţie tipică pentru opera-comică. Mai târziu, când a venit mama ei s-o ia, i s-a povestit totul. Ea a râs şi a spus: Ştiu că pare exagerat, dar tatăl ei într-adevăr face aşa.

Când copiilor le este clar că *oamenii au tendinţa de a arăta ceea ce simt*, atunci explicaţi problema de arta actorului în felul următor: *O să jucăm un joc care se numeşte „La ce te gândeşti? ". Fiecare o să urce singur pe scenă. O să jiţi undeva, aşteptând pe cineva. În timp ce aşteptaţi, vă gândiţi la ceva. Când terminaţi, noi, cei*

din public, vom vedea dacă am înţeles ce gândeaţi. Poate că aşteptaţi pe cineva care a întârziat. Poate că sunteţi singur într-un cartier cam ciudat şi vă e cam j'rică. Poate că aşteptaţi pe cineva care vă va duce la o petrecere minunată. Toţi vă veţi alege ce să gândiţi şi noi vom vedea dacă aţi reuşit să ne transmiteţi.

După ce au lucrat individual, puneţi-i pe toţi copiii împreună într-o sală de aşteptare, în gară, de exemplu. Aici trebuie să se gândească exact la ceea ce se gândeau mai devreme, când erau singuri.

Dacă această temă este prezentată copiilor în termenii propriei lor experienţe în aşa fel încât ei să înţeleagă, va rezulta o acţiune interioară interesantă. încurajaţi-i pe copii să joace în afara clasei un joc despre a vedea „ce simt oamenii înăuntrul lor". O să le facă plăcere să-i observe pe membrii familiei şi pe prieteni şi să ştie ceea ce gândesc.

A da realitate (substanţă) obiectelor

într-o după-amiază, în timpul unei improvizaţii cu o fermă, o fetiţă s-a dus la fântână să scoată apă, şi-a umplut găleata şi a cărat-o ca şi cum ar fi fost goală. Atunci am cerut ca fiecare să umple găleata şi s-o aducă plină înapoi. Numai la unul din zece copii găleata a fost plină.

în curtea teatrului era o fântână, aşa că am mers acolo. Copiii şi-au umplut fiecare, pe rând, găleţile cu apă adevărată, au mers câţiva metri şi apoi le-au golit. După ce au lucrat toţi, au fost întrebaţi:

- *A fost vreo diferenţă între găleata plină şi găleata goală?* A urmat o pauză de gândire. Apoi, cel mai mic dintre copii, care până acum s-a implicat destul de puţin în activitate, a zis:
- E mai grea când e plină. Asta a fost într-adevăr o observaţie interesantă; toţi au fost imediat de acord.
- *De ce actorul trebuie să ştie că e mai grea când e plină?* Din nou aceeaşi linişte. în cele din urmă, un copil de şapte ani a vorbit:
- Pentru că pe scenă nu există apă adevărată.
- *Da! Pe scenă nu există apă adevărată. O fântână pe scenă poate fi făcută doar din lemn sau din hârtie.*

Copiii au urcat apoi pe scenă şi au jucat un joc numit „Este mai greu când e plin" (cap. III). Şi-au stabilit Unde, Cine, Ce şi şi-au „umplut" coşurile şi găleţile cu lapte, cu mere, cu bani, etc. şi apoi au mers pe scenă clătinându-se sub diversele greutăţi pe care le aveau.

Cât de simplu au învăţat un adevăr important de teatru! Câţi dintre noi n-am văzut actori adulţi - amatori, dar şi profesionişti - care uneori uită că diversele recipiente sunt „mai grele atunci când sunt pline"? Această conştientizare a creării realităţii este transferabilă uşor la alte obiecte.

Exerciţiul cu telefonul

Telefonul este, probabil, unul dintre cele mai plăcute şi folositoare elemente de recuzită pentru copiii actori. Luaţi un telefon real, de mărime normală (nu o jucărie); dacă se poate, obţineţi şi o linie telefonică reală.

Telefonul este foarte folositor în cazul tânărului actor care reacţionează mai greu. Profesorul sună (vocal) la telefon din orice loc al clasei. Copilul cel mai activ va sări la telefon. Când acesta răspunde, cereţi pe unul din copiii mai inactivi.

lumea ar sta pe o singură parte. Aşa cum barca s-ar dezechilibra, tot aşa şi imaginea scenică s-ar dezechilibra, dezorganizând scena. Odată ce această frază va fi bine înţeleasă, nu trebuie decât să spuneţi: „Răsturnaţi barca!" şi îi veţi vedea pe actori reaşezându-se într-o imagine scenică mai interesantă. Fără să-şi piardă concentrarea, ei o să-şi dea seama de necesitatea de a se face auziţi, de a-şi transmite acţiunile şi sentimentele fiecărui membru din public. După ce s-a discutat despre „răsturnarea bărcii", cereţi studenţilor să meargă pe scenă. întâi cereţi-le să dezechilibreze barca intenţionat, începeţi prin a-i întreba: „Când vrem să răsturnăm barca?" Cereţi-le să facă o scenă dezechilibrată intenţionat: ca în cazul unui incendiu, a unei scene de masă, etc. După discuţie, cereţi-le să facă altă scenă, Punctul de Concentrare fiind de această dată să evite răsturnarea bărcii.

Includeţi publicul

La fel ca şi în lucrul cu actorii adulţi, cereţi copiilor să joace direct cu publicul, ca într-o întâlnire.

Arătaţi, nu povestiţi
Această problemă poate fi cel mai bine introdusă unui grup de copii actori în Evaluarea de după prezentarea unei scene: „Ne-a arătat că se joacă în zăpadă sau ne-a povestit că zăpada e rece?", „Cum ar fi putut să ne arate că era tatăl?", „Cum ne-ar fi putut arăta că s-a rănit la deget?", „Am văzut paharul din mâna ei?".

EVALUAREA

Nu există persoană mai dogmatică decât un copil de 6-7 ani care „ştie" răspunsul. El reflectă deja părerile lumii din jur. El are dreptate, ei greşesc! La început pare aproape imposibil să elimini aceste cuvinte limitative din vocabularul copiilor, unii dintre ei foarte mici. - A greşit! va spune un copil.

- *Ce numeşti greşeală?*
- N-a făcut corect.

- *Şi ce numeşti corect?*
- Uite-aşa! Şi copilul demonstrează felul în care crede el că se sare coarda corect sau cum se mănâncă corect cereale.

- *Dar dacă Johnny vrea să facă asta în felul său?*
- Greşeşte.

- *L-ai văzut pe Johnny mâncând cereale?* -Da.

- *Şi mânca greşit?*
- Da. Pentru că mânca prea repede.

- *Vrei să spui că nu mânca aşa cum mănânci tu?*
- Trebuie să mănânci cerealele încet.

- *Cine ţi-a zis asta?*
- Mama.
- *Păi atunci înseamnă că, dacă mama ta îţi cere să mănânci cereale încet, aceasta e regula la tine acasă. Poate că regula e diferită acasă la Johnny. L-ai văzut când mânca cereale?*
- Da.

Dacă profesorul insistă, cu răbdare, copilul va accepta în cele din urmă *diferenţele individuale* şi cuvintele „bine" şi „rău" vor face loc altor formulări: „N-am putut vedea ce face.", „Nu s-a mişcat tot timpul ca o păpuşă.", „A vorbit prea încet", „Nu a avut un A fost odată", „A devenit spectator".

După ce o echipă a terminat scena, Evaluarea e făcută la fel ca şi cu actorii adulţi. Studenţii-spectatori vor fi întrebaţi: *Concentrarea lor a fost completă sau incompletă? Au rezolvat problema? Au avut un „A fost odată "?*

Când studenţii-actori sunt întrebaţi cu abilitate, după o perioadă încep ei singuri să spună: „Am trecut prin zid", „Am devenit spectator", „Am vorbit prea încet". Acest fel de *întrebări şi răspunsuri* au mult mai multă valoare în dezvoltarea realităţii de către copii, în conştientizarea şi percepţia lor, decât pot avea nişte fraze limitate şi subiective ca „Au fost buni", „Au fost răi".

într-o zi a apărut de la sine o eroare des întâlnită şi anume ideea că există moduri prescrise de comportament. Studenţii făceau o scenă de familie. Mama, tata şi bunicul stăteau pe o canapea; serveau ceaiul. Studentul ne-a arătat că el era bunicul zicând din când în când: „Ce nebunie!" Apoi, într-o manieră tipică unui copil de şase ani, se căţăra şi se muta de colo-colo pe canapeaua făcută din cuburi.

La Evaluare i s-a spus lui Johnny că, desigur, ne-a arătat că el era bunicul. însă, când a fost întrebat dacă aşa crede el că se fâţâie un om de 60 de ani pe canapea, a fost foarte surprins să afle că aşa a făcut. Datorită felului în care a fost întrebat, Johnny şi-a reformulat felul de a gândi pentru a se întâlni cu criteriile profesorului-regizor şi i-a acceptat pe loc autoritatea şi a decis că bunicii nu se caţără pe canapele. Deodată, o voce de copil a vorbit din public:

- Bunicul meu face aşa!
- *Într-adevăr?*
- Face aşa când e beat.

Profesorul trebuie să fie foarte atent cum pune întrebări în timpul Evaluării, ca să nu pună idei sau cuvinte în mintea şi gura studenţilor. Şi chiar dacă s-ar putea ca unul din 20.000 de bunici să se caţere pe canapea aşa cum o face un copil de şase ani, este totuşi o realitate posibilă şi, prin urmare, studentul are dreptul să o exploreze.

PRINCIPII ŞI **PUNCTE DE REPER**

1. Dacă profesorul îşi structurează munca pe Probleme de arta actorului şi pe Evaluarea în grup, totul vine de la sine.
2. în timpul Evaluării, străduiţi-vă să puneţi acele întrebări care sunt la nivelul de experienţă al copiilor şi care stimulează învăţarea.
3. Evitaţi să-i faceţi pe copii să se potrivească unor concepte subiective de comportament scenic bun sau rău. Amintiţi-vă, nu e nevoie să existe modalităţi prestabilite de a face ceva atâta timp cât se produce comunicarea.
4. Zgomotul care apare atunci când se organizează o scenă trebuie înţeles ca ordine, nu ca dezordine. Profesorul îşi dă întotdeauna seama când sunetele sunt indisciplinate. Organizarea unei scene nu poate fi făcută în linişte, pentru că energia şi bucuria care apar pot fi exprimate doar în mod gălăgios. Copiii vor învăţa să facă decorul în linişte atunci când va fi folosită cortina. Cu timpul disciplina le va deveni naturală. Nu înăbuşiţi cheful de joacă de dragul „ordinii".
5. Până când toţi tinerii actori devin capabili să ia iniţiativa în cadrul atelierului, plasaţi-i pe cei care sunt catalizatori naturali în poziţii în care să poată da un impuls acţiunii. Totuşi, urmăriţi-i ca nu cumva să preia comanda. Cu timpul, fiecare copil îşi va dezvolta capacitatea de a conduce.
6. Nu-i trataţi de sus pe copii. Nici să nu vă aşteptaţi la prea mult de la ei, nici să nu-i lăsaţi să scape prea uşor.
7. La fel ca într-un joc, atelierul de teatru permite fiecărui actor să-şi ia ceea ce îi e necesar în funcţie de propriul său nivel de dezvoltare şi încurajează opţiunea individuală.
8. Auto-disciplina studenţilor se va dezvolta atunci când implicarea în acţiune este completă.
9. Această grupă de vârstă poate învăţa, ca şi adulţii, să creeze realitatea scenică prin discuţia şi punerea de acord a întregului grup.
10. Ca şi în cazul studenţilor mai mari, ne străduim să determinăm spontaneitatea şi nu inventivitatea studenţilor.
11. Când copiii sunt pregătiţi, spectacolul cu public le va creşte nivelul de înţelegere şi le va dezvolta aptitudinile. Totuşi, nu grăbiţi lucrurile. Asiguraţi-vă că şi-au asumat antrenamentul din ateliere şi că sunt pregătiţi să împărtăşească şi altora jocul lor. Ei trebuie să înţeleagă că publicul „face parte din joc" şi că nu trebuie să expună. Pentru că şi la această vârstă studenţii pot învăţa să mânuiască instrumentele teatrale cu

toate simţurile şi cu intuiţia lor; ei pot învăţa să lucreze cu un regizor şi cu partenerii, pot apărea în spectacole publice şi pot face lucruri încântătoare, demne de amintit!

într-o piesă în care un magazin de păpuşi avea un rol important, am folosit pe post de păpuşi copii de şase ani. Tinerii actori au studiat păpuşile ce le-au fost aduse în clasă şi au descoperit că acestea se mişcă numai din încheieturi. Au lucrat pentru a rezolva problema - a face totul ca o păpuşă - la cursul de mişcare. S-au jucat de-a magazinul de păpuşi timp de câteva săptămâni până să repete cu întreaga distribuţie formată din copii mai mari (11-15 ani). Când micuţii cu rol de păpuşi au fost aduşi la repetiţie păreau actori cu experienţă. Singurul lucru la care au trebuit să se acomodeze a fost lucrul cu colegii mai mari.

Au fost construite standuri pentru păpuşi pe care copiii să stea în timpul spectacolului. Li s-a spus că, dacă le intră o şuviţă de păr în ochi, se pot mişca, ca să o dea la o parte, pot strănuta, pot tuşi. Au însă un singur Punct de Concentrare: *indiferent ce s-ar întâmpla, se mişcă asemenea unor păpuşi.* Astfel, cele mai încântătoare momente ale spectacolului au apărut când te aşteptai mai puţin: când un nas trebuia scărpinat, când o pălărie trebuia ridicată de jos. Mulţi adulţi au fost uimiţi de relaxarea copiilor, de lipsa lor de afectare, de mişcările lor de păpuşi. Au fost surprinşi de calitatea actoricească a acestor „puşti".

Important este faptul că aceşti copii aveau o plăcere totală a jocului, fară nici un fel de frică. Şi-au centrat întreaga energie pe problema fizică de a se mişca asemenea păpuşilor şi acest PDC le-a dat siguranţă şi i-a păstrat „în personaj".

După spectacol, mica păpuşă vorbitoare (6 ani) a fost asediată de copiii din public. Până şi câţiva adulţi s-au adunat în jurul ei lăudând-o: „Ce drăguţă e! Nu e ea o mică actriţă?!" Toată tevatura făcută în jur ar fi răsucit capul oricărui adult, dar fetiţa a mulţumit doar grupului şi 1-a întrebat pe alt actor: „Ce crezi, concentrarea mea a fost completă?"

Capitolul XV ATELIER PENTRU COPII DE 6-8 ANI

PREGĂTIREA ATELIERELOR

Exerciţiile din acest capitol sunt destinate în special copiilor de 6-8 ani, dar în nici un caz nu trebuie considerate ca fiind singurele potrivite acestei grupe de vârstă. Ele apar aici datorită importanţei lor.

Aşa cum am spus şi mai înainte, multe din exerciţiile care apar în această secţiune de mijloc a manualului pot fi cu uşurinţă adaptate grupei de 6-8 ani. De exemplu, următoarele grupe de exerciţii au fost date la atelierele celor de 6-8 ani cu rezultate remarcabile: exerciţii simple pentru relaţie fizică (cap. III), exerciţii simple pentru simţuri (cap. **III),** exerciţii pentru radio (cap. **VIII)** şi efecte tehnice (cap. **VIII).**

Profesorul-regizor trebuie să fie precaut când alege, când modifică şi când prezintă exerciţiile. Odată ce exerciţiul introductiv „A fost odată" (din acest capitol) a fost asumat, o să cunoaşteţi foarte bine nivelul şi necesităţile fiecăruia dintre studenţi. După aceea, vă puteţi structura planul atelierelor alegând exerciţiile cele mai profitabile din mulţimea celor prezentate în manual.

PRIMUL ATELIER

Copiilor de 6-8 ani nu trebuie să li se dea exerciţiul numit „Expunere". „Unde. Apariţia obiectului" şi „Unde. Schiţe" sunt, de asemenea, prea abstracte pentru această grupă de vârstă care are nevoie cât se poate de repede de decor real, costume adevărate, etc.

Haideţi să cădem de acord să numim *Unde-le* pentru această grupă de vârstă *„A fost odată".* Poate fi făcut cu sau fără o scenă echipată. Dacă nu aveţi la dispoziţie un teatru, împărţiţi de la început spaţiul în zonele obişnuite: scenă, culise, public. Dacă aveţi la dispoziţie o scenă adevărată, prezentaţi-le copiilor spaţiul, arătându-le diferite detalii.

Următoarele variante ale exerciţiului „A fost odată" sunt pentru primul atelier cu copii-actori. Una dintre variante nu presupune echipament scenic, cealaltă da şi e preferabilă.

Discuţie preliminară

- *Vă place să citiţi sau să vi se citească poveşti?* -Da!

- *Ce faceţi în timp ce mama vă citeşte o poveste?*
- Ascultăm ... auzim.

- *Ce auziţi?*
- Auzim povestea.

- *Ce vreţi să spuneţi prin asta? Ce ascultaţi concret?*
- Ascultăm ce se întâmplă în poveste.
- *Să presupunem că mama vă citeşte „Povestea celor trei ursuleţi". Ce auziţi în poveste?*
- Auzim povestindu-se despre ursuleţi şi despre ovăz...

- *Cum ştiţi că ascultaţi „Povestea celor trei ursuleţi"?*
- Pentru că aşa spun cuvintele.

Acum intervine cea mai importantă întrebare:

- *Cum ştiţi ceea ce vă spun cuvintele?*
- Poţi vedea.

- *Ce vezi? Cuvintele?*
- Nu! cu hohote de râs toţi copiii răspund: Vezi ursuleţii, bineînţeles! Continuaţi discuţia despre „a vedea cuvintele". Spuneţi-le o poveste: *A fost odată ca niciodată un băieţel şi o fetiţă care trăiau într-o căsuţă galbenă pe vârful unui deal verde. în fiecare dimineaţă un mic nor roz plutea deasupra casei şi...* întrebaţi-i pe copii ce au văzut. Păstraţi discuţia în grup. Fiecare copil va vedea povestea în felul său personal. Puneţi-i să descrie imaginea vizualizată: ce culoare avea rochia fetei, ce fel de acoperiş avea căsuţa, etc. Continuaţi discuţia atâta timp cât nivelul de interes este mare, apoi mergeţi la următorul punct.
- *Care e primul lucru pe care îl face mama ta când se pregăteşte să-ţi citească o poveste?*
- Vine la mine în dormitor ... se aşează ... şi spune: Doar cinci minute, dragule.

- *Şi apoi ce face?*
- Citeşte povestea.

- *Cum face asta?*
- Citeşte din carte! Deja tinerii actori sunt siguri că au un profesor cam prostuţ care nu ştie cele mai simple lucruri.

- *Acum gândiţi-vă bine. Care este primul lucru pe care îl face înainte să se apuce de citit, după ce a venit în dormitor şi s-a aşezat?*
- Deschide cartea.
- *Bineînţeles! Deschide cartea! Ar fi posibil să citească, dacă nu ar deschide cartea?*
- Sigur că nu!
- *in teatru avem de asemenea o poveste. Şi noi trebuie să deschidem cartea înainte de a începe. Numai că, pe scenă, deschidem cortina.* (Dacă nu aveţi cortină adevărată, puteţi marca cu ajutorul unor lumini sau anunţând pur şi simplu „Cortina!" pentru a indica începutul unei scene.)

- *Cum începe o poveste de obicei?*
- A fost odată ca niciodată ...

- *Vrei să spui că porneşte de undeva?* -Da.

- *De obicei povestea e cu oameni?*
- Da, oameni şi animale.
- *Pe oamenii şi animalele din ,,Povestea celor trei ursuleţi" îi numim personaje atunci când îi aducem pe scenă. Acum, exact cum mama deschide cartea şi începe cu „A fost odată...", noi o să arătăm ursuleţii şi casa. În loc să-i vedeţi în mintea voastră, aşa cum se întâmplă atunci când vi se citeşte, o să-i vedeţi pe scenă. Când mama vă citeşte, vorbeşte în şoaptă ca să n-o puteţi auzi? Sau vă citeşte stând în altă cameră?*
- Sigur că nu! Citeşte povestea astfel încât copiii să o poată auzi.
- *Asta pentru că, dacă nu aţi putea să o auziţi, nu v-aţi putea bucura de poveste. Aşa e?*

Când copiii îşi exprimă dorinţa de a se bucura de poveste, continuaţi discuţia. Dacă întrebările vor fi clare, şi ei vor răspunde clar.

- *În teatru există oameni care sunt exact ca voi când o ascultaţi pe mama voastră. Teatrul are un public. Ei sunt oaspeţii voştri. Publicul vrea să se bucure de povestea pe care o vede şi o aude. Şi cum mama vă face cunoscut locul unde se desfăşoară acţiunea (Unde sau A fost odată), personajele (Cine) din carte şi ceea ce li se întâmplă (Ce), tot astfel şi actorii trebuie să împărtăşească povestea pe care o joacă pe scenă publicului. Şi face asta arătând totul publicului: unde sunt personajele, cine sunt şi ce fac.*
- *Publicul stă şi pur şi simplu ascultă aşa cum faceţi voi când ascultaţi povestea?*

-Nu, publicul se uită aşa cum te uiţi la TV ...

- *Exact, publicul se uită la ceea ce faceţi pe scenă şi vede personajele în mişcare, acţionând şi vorbindu-şi. Aşadar, puteţi să bucuraţi publicul arătându-i şi împărtăşindu-i tot ceea ce faceţi pe scenă.*

Discuţia poate continua mai departe şi aduce profesorului- regizor ocazia de a explica termenii *„a împărtăşi publicului"* (a-1 include în experienţă) şi „ *a arăta"* (opus lui „a povesti"). Oricum, nu se pot obţine rezultate imediate cu orice preţ. în cazul acestei grupe de vârstă va trece ceva timp până când „a împărtăşi" şi „a comunica" cu publicul devine un lucru *organic.*

După ce aţi terminat discuţia iniţială, treceţi direct la:

A fost odată/ echipament minim.

> Primul pas este să stabilim Unde, Cine, Ce.

Unde — Unde v-ar plăcea să fiţi? Studenţii vor sugera multe spaţii; unul dintre acestea va fi sigur clasa. Dacă, totuşi, cursurile au loc în clasa unei şcoli obişnuite, schimbaţi cu o sufragerie. *Cine - Cine vreţi să fie în clasă ?* Se vor gândi la profesor şi elevi. *Ce - Ce fac ei în clasă?* Vor sugera acţiuni ca a învăţa să citească sau să socotească. în ce clasă vreţi să fiţi? La grădiniţă, în clasa întâia, a doua, la liceu?

După ce şi-au ales clasa, cereţi-le copiilor să-şi pregătească scena. Să aveţi la îndemână elementele de decor necesare. Reamintiţi studenţilor că toate elementele de decor trebuie să intre într-un spaţiu restrâns - scena şi ajutaţi-i să le aşeze împreună cu un asistent. Reamintiţi-le, de asemenea: *Trebuie să împărtăşiţi povestea voastră. Credeţi că e bine pusă catedra în acea poziţie?* Opriţi-vă şi discutaţi cu tot grupul, dacă e nevoie. Deşi în acest moment publicul propriu-zis va fi format numai din profesor şi din asistentul său, ţineţi-i pe studenţi conştienţi de responsabilitatea pe care o au faţă de public.

Când mizanscena va fi gata, vor lipsi multe lucruri din clasa de şcoală. Cereţi studenţilor să-şi închidă ochii şi să încerce *să vadă o* clasă pe care o cunosc. Conduceţi-i fără grabă să vadă podeaua, pereţii, culoarea tavanului. Nu vă amestecaţi în vizualizarea lor; daţi-le doar unele direcţii.

- *Ce lipseşte de pe scenă şi era în clasa voastră de la şcoală?*
- O ascuţitoare.

- *Câţi dintre voi au văzut o ascuţitoare?*

Astfel, poate fi alcătuită o întreagă listă de obiecte pe care copiii trebuie să le pună pe scenă, obiecte reale sau create de ei.

Este cel mai bine ca, la primele cursuri, profesorul-regizor *să-i distribuie* pe copii. în cursurile de mai târziu ei vor putea să se distribuie singuri.

Când toate elementele de decor şi obiectele sunt la locul lor, cereţi copiilor să meargă pe scenă anunţând *La locuri!* Profesorul va merge de pe scenă la catedră şi elevii la locurile lor. Atunci se anunţă: *Cortina!*

Pe măsură ce se desfăşoară scena, mişcarea şi impostaţia vocilor vor avea un nivel scăzut, lucru valabil mai ales în cazul celor de 5-8 ani. Majoritatea copiilor vor sta şi se vor uita la cei câţiva care probabil vor scrie pe tablă. Vor chicoti mult şi se vor uita la public. Dacă tânăra actriţă care joacă rolul profesoarei întreabă ceva pe un elev, s-ar putea să primească un răspuns sau nu. S-ar putea ca scena să fie preluată de câţiva copii atenţi, în timp ce ceilalţi vor sta pe post de public pentru cei activi.

În acest moment asistenta/asistentul profesorului-regizor are o importanţă foarte mare: trimiteţi-o să intre în joc ca un personaj bine definit - într-o clasă de şcoală, directoarea şcolii este următoarea apariţie logică. Ea intră ca să vadă ce se întâmplă. Ca directoare, ea poate să prezinte o acţiune tuturor copiilor şi să-i implice: ea-i poate linişti pe copiii care au preluat situaţia şi-i poate implica pe cei mai timizi. Toate acestea pot fi realizate cu ajutorul personajului Directoarei. (Aceeaşi tehnică este folositoare atunci când sunt invitaţi copii din public pentru a lucra o scenă gen „Sugestii din partea publicului." cap. IX)

Directoarea: Bună dimineaţa, domnişoară X. Nu-i aşa că e o dimineaţă frumoasă?

(Aşteaptă răspuns. Dacă cea care joacă rolul profesorului vorbeşte încet, cu voce pierdută, directoarea repetă întrabarea).

- îmi cer scuze, domnişoară X, nu am auzit ce-aţi spus! Nu-i aşa că este o dimineaţă frumoasă?

(Sunt şanse ca această întrebare să producă răspunsul dorit. Dacă nu reuşeşte, asistenta trebuie să schimbe abordarea.)

- Ştiţi, domnişoară X, sunt sigură că elevii ar vrea să audă ceea ce aveţi de spus. Nu-i aşa că e o dimineaţă frumoasă? (A treia întrebare va aduce un ton mai viu, fie şi numai pentru acea bucată de dialog. Chiar dacă fetiţa se scufundă iar în ea însăşi pentru tot restul jocului, atunci când directoarea va vorbi cu ea, va răspunde.)

- Bună dimineaţa, copii! Cum vă simţiţi în dimineaţa asta? *Elevii:* Bine .... Suntem bine.... (etc.)

Directoarea: (către o fetiţă) Ce materii aveţi de studiat astăzi? *Fetiţa:* (voce scăzută) Citire.

Directoarea: îmi cer scuze, Mary, dar cred că în dimineaţa asta nu prea aud bine. Te superi dacă repeţi încă o dată? *Fetiţa:* (cu o voce mai fermă) Citire.

Directoarea: Ce drăguţ! (se întoarce către un băiat care nu s-a mişcat deloc încă de la început) Spune-mi, ţie-ţi place Citirea ? *Băiatul:* (nu răspunde) *Fetiţa:* (ţipând) Mie-mi place Citirea!

Directoarea: (fetiţei pline de energie) Asta-i foarte bine! (se întoarce la băiat) Uite ce te rog: dacă-ţi place să citeşti, dă din cap că da. *Băiatul:* (dă din cap)

Directoarea: Apropos, care-i numele tău? *Băiatul:* (în şoaptă) Johnny.

Directoarea: Ce nume frumos! Acum care dintre voi, copii, ar vrea să dirijeze grupul ca să cânte o melodie?

Şi tot aşa până ce fiecare copil ia parte la „joc", chiar dacă participarea sa înseamnă doar să dea din cap cu sensul da sau nu. Dacă asistenta poate să facă să se nască mai multă acţiune, bine; dacă nu, fiţi mulţumiţi şi cu un răspuns cât de mic. După câteva ateliere mulţi dintre copii vor fi capabili să joace rolul directorului şi să-i activeze pe ceilalţi. Cu timpul, toţi copiii vor fi pe picioarele lor, neavând nevoie decât de o problemă care să-i stimuleze.

O fetiţă de 6 ani avea un simţ teatral înnăscut absolut uimitor şi-şi asuma rapid tot ce învăţa. De fapt, energia ei pe scenă era atât de mare, încât cu foarte mare dificultate putea fi temperată ca să-i lase şi pe ceilalţi să lucreze. Dacă era mamă, foarte rar le permitea copiilor ei să spună câte ceva. I se repeta mereu: *Lasă-i şi pe ceilalţi să ia parte la piesă.*

Problema a fost adusă în discuţie în timpul Evaluării. Când i s-a reproşat că nu-i lasă şi pe alţii să participe, fetiţa a răspuns:

- Dar dacă nu fac nimic, toată lumea stă pur şi simplu şi nu e interesant.
- *Cum îi poţi ajuta pe ceilalţi?* S-a gândit că ar putea să le spună ce să facă.

Dar cum le poţi „spune" astfel încât să vedem tot o piesă şi nu spunerea unei poveşti?

- Aş putea să le şoptesc la ureche.
- *Ce ai putea face ca să-i ajuţi pe cei de pe scenă să arate publicului că toţi sunt parte a unei familii?* S-a gândit puţin şi a răspuns:

Aş putea să le dau să facă ceva şi să le pun întrebări la care să-mi răspundă. Apoi i-a şi venit o idee de întrebare:

Te rog, poţi să-mi aduci hârtiile de pe biroul tău? Până acum, acest copil s-ar fi dus singur să-şi ia hârtiile.

Să nu fiţi surprinşi de frecvenţa cu care grupul va repeta o situaţie. Scena din clasă sau scena din sufragerie pot fi făcute de zece ori sau mai mult. Dar, de fiecare dată, ceva nou se va adăuga, iar copiii îşi vor schimba rolurile între ei. Variante ale aceleiaşi scene ar putea include: prima zi de şcoală a unui elev nou într-o clasă, ultima zi de şcoală, şedinţa cu părinţii şi chiar clase din alte ţări. Pot fi introduse *Vremea* şi *Ora.* Pentru că elevii se bucură foarte mult de aceste mici „piese", pot fi rezolvate multe probleme de arta actorului schimbând PDC-ul în interiorul aceluiaşi Unde, deja familiar.

EXERCIŢII

A fost odată/ echipament complet

Acest exerciţiu a fost iniţial creat pentru a putea oferi o experienţă teatrală pe termen scurt unor grupuri mari de copii (ca Brownies, Scouts, etc.) Prospeţimea şi bucuria pe care o generează au fost la fel de mari ca atunci când exerciţiul a fost făcut cu grupul de 6-8 ani. A fost prezentat ca spectacol public de *Playmakers,* teatrul pentru copii din Chicago al autoarei, unde a încântat sute de copii şi adulţi. în acest caz, publicul ajunsese să strige pur şi simplu ce obiecte de recuzită sau decor voia, iar actorii de pe scenă le aveau.

Succesul acestei variante a exerciţiului „A fost odată" este complet dependent de o scenă bine echipată. Când exerciţiul este făcut în mod eficient, transmite o experienţă teatrală totală atât de imediată şi un impact atât de puternic, încât elevul participant este aruncat într-un rol activ înainte să aibă timp să respire. Oricum, pentru a se face această variantă a exerciţiului „A fost odată", merită ca profesorul-regizor să facă un efort pentru a obţine măcar decorul şi recuzita unei scene simple.

Pentru a economisi timp este necesar ca profesorul să aibă Unde-le pregătit dinainte pentru primele 5-6 prezentări. Această pregătire constă în a verifica dacă raftul de recuzită a fost aprovizionat cum trebuie, dacă suportul pentru costume are piese atrăgătoare, dacă în cabina de sunet înregistrările sunt pregătite şi dacă orga de lumini funcţionează.

Decorul de sufragerie este excelent ca primă opţiune deoarece este, de obicei, cel mai familiar actorilor şi conduce la un număr mai mare de efecte scenice. în plus, la primul atelier se vor întâmpla atât de multe scenei însăşi, încât nu este necesară folosirea costumelor. Ele pot fi introduse mai târziu, în următoarele ateliere.

Este destul de simplu să porneşti exerciţiul. întrebaţi-i pe actori: - *Care este primul lucru pe care-l faceţi când vă aşezaţi ca să citiţi o poveste?* Când răspund „Deschidem cartea", cereţi unui asistent să deschidă cortina. Vedem o scenă goală. (O parte din materialul folosit în discuţiile preliminare de la începutul acestui capitol poate fi folosit aici.)

Studenţii stau şi privesc scena goală; cereţi-le să încerce să-şi vizualizeze propriile sufragerii. Ajutaţi-i pe măsură ce se concentrează: *Vedeţi pereţii. Priviţi mobila. Ce este pe jos? Concentraţi-vă pe culori.* Spuneţi-le că fiecăruia i se va cere să plaseze ceva pe scenă, ceva ce face parte din sufragerie. Pot alege orice din sufrageria pe care o vizualizează. Şi întrebaţi-i, pe rând, ce obiect le-ar plăcea să pună în cameră. Când primul actor este rugat să se ducă pe scenă şi să-şi plaseze canapeaua sau orice altceva, el va ezita, căci scena e goală. Spuneţi-i să meargă în spatele scenei pentru a-şi găsi o canapea. Tot publicul priveşte în suspans: Oare ce va găsi acolo în spate? Aici copiii au nevoie de ajutor ca să ştie unde-şi pot găsi obiectele. Studenţii mai avansaţi sunt utili acum, căci pot să-i ajute pe începători, deoarece exerciţiul depăşeşte ceea ce au învăţat până acum. Dacă se află prin recuzită cuburi mari, se poate face repede o canapea; dacă nu, înlocuiţi-o cu ceva asemănător. Studentul ajutat de asistent, vine cu canapeaua: *Unde vrei s-o aşezi?* El arată locul şi, împreună cu asistentul, aşează acolo canapeaua. Studenţii-actori care stau în public sunt nerăbdători să intre şi ei în această aventură. Următorul student cere o lampă şi exerciţiul continuă tot aşa: fiecare student anunţă obiectul de recuzită cu care vrea să lucreze, se duce în spatele scenei ca să-1 caute şi apoi îl plasează pe scenă.

Când cineva are curajul să ceară un pian toată lumea se sperie. Acest obiect însă e foarte distractiv pe scenă, dar ajunge şi o orgă sau chiar poate fi folosit un simplu cub. Cu timpul vor apărea obiecte ce pot fi făcute astfel încât să poată fi atârnate cu sfori de-a lungul scenei: un radio, un TV, o bibliotecă ce are desenate cotorul cărţilor, un cadru de fereastră cu perdeluţe; un şemineu e neapărat necesar; tablouri, flori, bibelouri, măsuţe de cafea, o colivie, etc. Ar trebui, de fapt, să aveţi la dispoziţie tot ce s-ar putea afla într-o sufragerie.

În timp ce studenţii aşează decorul, profesorul şi asistenţii îi urmăresc îndeaproape şi le dau sugestii astfel încât sufrageria să fie reuşită. Când au terminat, cereţi studenţilor să vină în spaţiul destinat publicului şi închideţi imediat cortina. De dragul primei impresii, echipa de culise va finisa decorul cu lucruri de efect, cum ar fi să pună un reflector discret pe lampă, ghivece de flori pe un raft, un bec ascuns în şemineu, etc. Acum anunţaţi: *Cortina!*

în timp ce cortina se deschide lent şi „focul" din şemineu pâlpâie, lampa împrăştie o lumină caldă în întreaga cameră, se aude muzică, în surdină, păsărelele ciripesc vesele în depărtare, o să auziţi publicul oftând admirativ „Oh-h-h-h-h-h". Te cuprind fiorii când vezi bucuria estetică, plăcerea artistică pe care o are studentul-actor. Deşi au făcut împreună acest decor, sunt uimiţi de ceea ce văd. Fiecare în parte şi-a adus contribuţia! Acesta este primul impact al *realităţii* ce poate fi obţinută pe scenă. Aceasta este *magia teatrului!*

Acum este momentul oportun ca să arătaţi că, în fond, realitatea teatrală este creată de mâna omului. Mergeţi pe scenă şi cereţi să se aprindă luminile de serviciu în locul celor dinainte. Imediat ambianţa s-a modificat: muzica se opreşte, şemineul e rece, mort, lămpile sunt stinse. Mergeţi la pian şi arătaţi că nu este, de fapt, decât lemn şi carton, că lampa nu are bec, că radioul este o cutie goală, cutia televizorului este o bucată de carton, iar focul din şemineu este, de fapt, un bec acoperit cu gelatină colorată şi cu câteva vreascuri deasupra.

Cum a funcţionat magia? Mergeţi spre pian atenţionându-1 pe sunetist cu o replică gen: „Cred că o să exersez puţin la pian." în timp ce profesorul începe să-şi mişte degetele pe deasupra claviaturii se aude o sonată minunată. încă o replică pentru luminist şi profesorul „aprinde" o lampă ce aduce o lumină vie şi plăcută în scenă. Şi astfel profesorul se deplasează prin întreg decorul aprinzând lumini, deschizând radioul pentru a asculta ştirile, „aprinzând" focul în şemineu cu un chibrit şi chiar deschizând televizorul în timpul unui program (doi studenţi entuziaşti din alt grup, cel din culise eventual, pot face o emisiune TV, spre bucuria tuturor). Continuaţi până când totul a fost pus în funcţiune, până când reapare magia aceea creată la prima deschidere a cortinei.

Publicul este hipnotizat. Cum se poate ca atâtea lucruri care nu sunt decât carton şi rame goale să funcţioneze? Unele dintre răspunsurile studenţilor vor fi chiar uimitoare şi departe de realitate. Dar, în curând, „misterul" va fi elucidat şi studenţii din public vor realiza că „cineva" a făcut toate astea. Cine? Echipa tehnică, desigur! Echipa este chemată pe scenă pentru a face cunoştinţă cu studenţii.

Acum duceţi toţi studenţii în culise şi arătaţi-le de unde vine sunetul, orga de lumini, etc.

- Dar cum ştie echipa tehnică momentul când trebuie să facă ceea ce au de făcut?

- *Le spunem noi.*

Dar cum? Acum studenţii învaţă că noi, actorii, le spunem prin intermediul unor *replici-reper* şi că elementele de decor vor funcţiona numai dacă le dai celor din echipa tehnică repere, indicii în legătură cu ceea *ce* vrei şi *când* vrei. Puneţi pe fiecare student să încerce: să meargă singur pe scenă şi să dea un indiciu echipei tehnice. Va învăţa repede că dialogul este legat de reacţia echipei tehnice şi că aceasta nu poate reacţiona, decât dacă aude ce vrea actorul. Şi cel mai timid student, nerăbdător să facă un obiect de pe scenă să funcţioneze, se va ridica deasupra fricii şi, într-un singur atelier, profesorul va obţine de la student ceea ce ar fi putut dura săptămâni în alte condiţii.

în timpul spectacolului, actorii trebuie să fie *atenţi* la efectele tehnice care trebuie să apară, ca să poată întâmpina orice criză. într-un spectacol cu copii între 6 şi 14 ani, trebuia ca un vânt foarte puternic să preceadă dialogul în legătură cu vântul. Când a venit momentul, nu e vântul. Actorii de pe scenă au improvizat inteligent un dialog, dar vântul tot nu apărea. Situaţia a continuat timp de 3-4 minute până când efectul de sunet a fost, în cele din urmă, dat. După spectacol întreaga distribuţie a tăbărât pe sunetistul de 12 ani: - Ce s-a întâmplat? Sunetistul a vizitat pe colegul care se ocupă de decor şi recuzită şi nu a fost atent la replica-reper. Puteţi fi siguri că, de atunci, nu şi-a mai părăsit cabina niciodată! Şi, lucru deasemenea important, publicul nu şi-a dat seama de defecţiune.

Când studenţii sunt complet familiarizaţi cu scena, este momentul să aducem viaţă în decorul nostru: *Cine.*

- *Cine se află de obicei în sufragerie?* Grupul stabileşte repede că în sufragerie stau mama, tata, copiii şi uneori oaspeţii. Este simplu de înţeles că aceşti oameni se numesc pe scenă ***personaje.***

întrebarea - *Ce fac aceste personaje în sufragerie?* naşte o grămadă de material pentru diverse subiecte (poveşti). De exemplu: un profesor vine să vorbească cu părinţii elevului său; copiii exersează la pian, etc.

- *Oare publicul trebuie să ştie ce fac personajele?*
- Sigur că da.

- *De ce?*
- Ca să se poată bucura de piesă.

Se aleg repede echipe. Studenţii-spectatori vor observa dacă actorii: (1) dau indicii echipei tehnice în legătură cu ce au nevoie; (2) împărtăşesc publicului ceea ce fac.

Şi astfel începe experienţa unui atelier teatral! Timp de o oră, o oră şi jumătate, studenţii învaţă ***necesitatea interacţiunii, relaţiei, comunicării***, dacă vor ca ceea ce fac să le aducă bucurie şi să-i distreze.

Când faceţi „A fost odată" fară echipament tehnic este mai bine să reuniţi în acelaşi grup copiii de 6 până la 8 ani. Când se defineşte mai bine rolul publicului şi al actorului, atunci pot fi împărţiţi pe echipe. Reţineţi de asemenea că, în „A fost odată" cu echipament tehnic complet, împărţirea pe echipe poate să aibă loc de la început, de la primul atelier. Interesul celor care sunt public la un moment dat este întreţinut de faptul că fiecare echipă în parte utilizează diferit acelaşi Unde. Este totuşi recomandabil ca *fiecare atelier să se încheie cu participarea întregului grup.* Exact ca în primele ateliere pentru actorii adulţi, „Implicare în acţiunea grupului" şi jocuri asemănătoare de grup sunt folosite la fiecare final de lecţie.

Când actorii se obişnuiesc cu scena şi cu convenţiile ei şi după câteva săptămâni în care s-au folosit decoruri diferite la fiecare atelier, studenţii-actori devin capabili de a-şi organiza singuri scenele, de a discuta efectele cu echipa tehnică şi îşi evaluează reciproc munca cu aplombul unor veterani în domeniu.

Când vă organizaţi materialul pentru fiecare atelier care urmează, e bine să vă faceţi o listă cu ceea ce vă trebuie, pe categorii:

Scenă în Pădure Lumina Sunet

lumină de lună sunete de noapte noapte sunete de dimineaţă

Piese de decor Costume

peşteră blană de urs

stânci urechi de iepure

răsărit fulger (furtună)

sunete tunete şi trăsnete răgete de animale bătaia vântului râu aripi de fluture

copaci cap şi coadă de căţel

Fiţi pregătiţi pentru orice ar putea cere studentul-actor. Dacă nu aveţi exact ceea ce vă trebuie, înlocuiţi cu ceva sugestiv: o peşteră poate fi sugerată cu ajutorul unor scaune sau cuburi; copacii pot fi sugeraţi prin nişte perdele prinse la mijloc; boscheţii pot fi sugeraţi cu doar câteva crenguţe pe care sunt prinse flori artificiale; o cascadă se poate face punând o lumină albastră pe o pânză din lame argintiu.

Cu timpul, ***imaginaţia*** fiecăruia va fi stimulată de necesităţile de moment şi va apărea ***capacitatea de selecţie rapidă*** a pieselor de decor potrivite.

Povestirea

Aceasta este o metodă de improvizaţie în care povestitorul şi actorii lucrează împreună, simultan. Este mai degrabă o problemă de inventivitate decât de spontaneitate, pentru că trebuie să respecte povestea, aşa cum a fost spusă. Este un exerciţiu valoros mai ales pentru povestitor, căci dă viitorului regizor (în embrion acum, poate din grupa de 6-8 ani) o privire totală asupra mediului şi înţelegerea problemelor de integrare a unei scene, (vezi observaţiile despre spontaneitate din capitolul I). **Punct de concentrare:** asupra poveştii.

> Povestitorul, care a primit de o săptămână tema, aduce la acest atelier o poveste sau o poezie pe care fie a ales-o, fie a creat-o. Apoi, povestitorul distribuie rolurile din povestea sa colegilor din grup. Alege şi o echipă tehnică să se ocupe de sunet, lumini, decor, recuzită, costume. Asta dacă povestitorul face parte din grup; dacă este oaspete, atunci profesorul va face distribuirea. Ca să stimulaţi organizarea materialului, puteţi cere studentului-povestitor să deseneze personajele, costumele, decorul, recuzita. Chiar dacă aceste desene nu sunt perfecte, sunt utile distribuţiei şi echipei tehnice. Povestitorul supervizează organizarea scenei, costumarea actorilor, stabileşte sarcinile echipei tehnice şi indică regizorului tehnic momentul când poate anunţa: *La locuri!* El stă în partea laterală a scenei (sau la microfon, dacă există cabină de sunet). Apoi, povestitorul începe povestea: „A fost odată ..." Studenţii- actori joacă povestea aşa cum o spune el. Cereţi povestitorului să le dea libertate de text şi acţiune actorilor. De exemplu, povestitorul dă mai multă libertate dacă spune: „Apoi mama i-a spus băieţelului că-1 iubeşte şi el a fost foarte fericit", decât spunând: „Apoi mama i-a spus băieţelului - Te iubesc, Jack!, iar el a îmbrăţişat-o." (ultima variantă nu lasă actorului decât posibilitatea de a imita papagaliceşte ce spune povestitorul). Odată ce acest punct este înţeles, povestitorii vor da posibilitatea actorilor să-şi improvizeze acţiunea şi dialogul şi astfel exerciţiul va fi mult mai interesant. **Indicaţii pe parcurs:** *Urmează-l pe cel care te urmează! Vezi cuvântul! Include publicul!*

Evaluare: Spectatori, ce parte a poveştii v-a plăcut cel mai mult? Care era mai reală? De ce? Personajele fac ceea ce vă aşteptaţi să facă? Actori, când v-aţi simţit cel mai aproape de personaje? Povestitorule, te-au surprins vreodată actorii făcând sau spunând lucruri la care nu te-ai gândit? Actori, sunt anumite lucruri pe care vreţi să

le schimbaţi la povestea voastră? în ce moment? Spectatori, sunteţi de acord cu schimbările propuse de actori? Cum aţi rescrie voi povestea? **Observaţii:**

1. în timpul unei povestiri cu Jack şi vrejul de fasole, uriaşul era un copil de 6 ani ce stătea pasiv în timp ce Jack îi fura toate lucrurile. Povestitoarea, vrând să-1 determine pe uriaş să acţioneze, a zis: „Când s-a trezit şi a văzut că i-au dispărut toate ouăle, uriaşul a fost foarte furios." Băieţelul de pe scenă de-abia dacă a deschis puţin mai larg ochii şi s-a uitat binevoitor în jur. Acest lucru nu a satisfăcut-o pe fetiţa care povestea, aşa că a încercat din nou: „Şi uriaşul era foarte nervos şi sărea într-una." Uriaşul nostru a încercat să facă asta, dar nu a reuşit să-i fie pe plac naratoarei care a continuat: „Uriaşul era cu adevărat nervos. Niciodată nu mai fusese aşa de supărat şi sărea într-una şi ţipa şi spunea tot felul de lucruri urâte". Atunci, spre satisfacţia tuturor, copilul de 6 ani a strigat: „La naiba! Cine mi-a furat ouăle?"
2. Profesorul sau asistentul trebuie să stea aproape de povestitor, pentru că prezenţa sa face ca toată echipa, distribuţia şi partea tehnică, să lucreze. Departamentul tehnic poate să uimească cu efectele propuse. Un povestitor a spus: „Era noapte şi a început să bată vântul şi asta îi speria pe copii." Colegul de 7 ani de la sunet a făcut un sunet înfiorător în microfon, speriindu-i pe copii.
3. Uneori, după o perioadă de improvizaţii cu poveste, este util să se aleagă câteva bucăţi asupra cărora să se lucreze; şi alte jocuri. Vedeţi exerciţiile asemănătoare „Citire în cor" (cap. X) şi „Construirea unei poveşti" (Addenda I).
4. Se poate ca actorii, fie adulţi, fie copii, să improvizeze împreună cu povestitorul pe principiul „Dă şi preia". Povestitorul devine „ghid", eliberându-i pe actori de grija de a afla încotro se îndreaptă povestea şi îi ajută să exploreze mai mult (Explorare şi Intensificare).

Crearea scenelor cu costume

> Putem sugera două metode de a crea scene cu costume: fie jucătorii aleg Unde, Cine, Ce şi apoi aleg costumele potrivite scenei, fie aleg întâmplător piesele de costum şi apoi hotărăsc Unde, Cine, Ce în funcţie de costumele alese. La început, studenţilor-actori le va plăcea foarte tare ideea de a purta costume şi le vor folosi fără să le aleagă, ciudat combinate, şi dacă sunt necesare şi dacă nu. Apoi, după câteva luni, această atitudine se va schimba treptat şi vor alege numai costume potrivite scenei.

lată cum s-a construit o scenă tipică cu costume. Copiii au privit raftul plin de costume colorate (dacă unele sunt prea mari, ace de siguranţă sau o cravată pe post de curea pot rezolva problema). Un băiat a ales o pălărie înaltă de mătase şi o glugă cu pene aparţinând unui costum de pasăre folosit într-o piesă. Trei fete au ales rochii elegante şi coroniţe. Un alt băiat a ales o barbă şi o cască tropicală. O fată a ales o rochie modernă, cu pălărie şi voal. O altă fată şi-a pus urechi de câine şi o coadă. După ce şi-au pus costumele, au fost întrebaţi dacă vor să-şi aleagă singuri personajele sau dacă vor să aleagă grupul pentru ei. Au hotărât să aleagă singuri. Fiecare s-a uitat în oglindă, ca să vadă cum arată.

Primul băiat a decis foarte logic: este o pasăre bogată pentru că are o pălărie de mătase. Cele trei fete au ales să fie o regină, o prinţesă şi o prietenă a prinţesei. Barba şi casca au creat, desigur, un explorator şi urechile şi coada de căţel au creat un căţel. Dar ultima fată, în rochie modernă, avea o problemă. Ce să fie oare? Băiatul care juca pasărea bogată, fiind îndrăgostit de ea în ultima vreme, a propus să fie o iubitoare de păsări. Deşi ruşinată, fetiţa a fost de acord. Iată aşadar distribuţia:

Pasărea bogată Prinţesa Iubitoarea de păsări Prietena Exploratorul Câinele

Regina

Scena s-a desfăşurat în felul următor: Exploratorul era în junglă cu Câinele său şi vâna păsări rare. Era angajat de Iubitoarea de păsări, care îşi făcea o colecţie. Exploratorul a prins un exemplar rar de Pasăre bogată şi i 1-a adus Iubitoarei de păsări, care a decis să o arate Reginei, Prinţesei şi Prietenei sale. Şi Câinele a venit cu el.

Lipsea ceva acestei situaţii? Poate. Dar le-a plăcut foarte tare şi copiilor de pe scenă şi celor din public. Acest tip de scenă poate fi făcută numai cu câteva elemente de costum şi ceva recuzită, toate putând fi adunate foarte uşor. (vezi de asemenea „Cutia cu pălării" de la Addenda I).

TEATRUL TRADIŢIONAL

ŞI

TEATRUL DE IMPROVIZAŢIE

Capitolul XVI PREGĂTIREA

REGIZORUL

Acest capitol se adresează în primul rând regizorului de teatru tradiţional, regizorului piesei scrise. Regizorul teatrului de improvizaţie va constata că, lucrând după acest manual, spectacolul său s-a conturat din exerciţii. Totuşi, sunt anumite observaţii referitoare la regie, în acest capitol, care s-ar putea să-i fie utile.

Regizorul este ochiul şi urechea publicului care va veni la spectacol. întreaga sa energie trebuie să se concentreze tot timpul asupra găsirii unor sensuri, unor perspective mai profunde pentru actorii şi echipa sa tehnică, care să îmbogăţească comunicarea teatrală. El trebuie să extragă din toţi, şi din el însuşi, maximum de creativitate.

Dacă aveţi norocul să aveţi de-a face cu actori şi tehnicieni foarte înzestraţi şi experimentaţi, ideile dumneavoastră vor fi minunat aplicate. Totuşi, de la alegerea piesei (sau selectarea materialului pentru teatrul de improvizaţie) şi până la aprobarea formulei de lumini, ceea ce este în cele din urmă selectat este rezultatul sensibilităţii regizorului, profunzimii şi bunului său gust. El este factorul catalizator, care canalizează energiile mai multor oameni într-una singură.

în teatrul de improvizaţie, funcţia dumneavoastră artistică este de a vedea şi de a selecta scenele sau subiectul aşa cum decurg din jocul actorului (în timp ce rezolvă o problemă). Regizorul trebuie să vadă întotdeauna procesul în mişcare (sau să-1 pună în mişcare, dacă actorii şi-au pierdut direcţia), proces din care poate să se dezvolte eventual o scenă.

Punctul de concentrare al regizorului

Când regizează o producţie în vederea spectacolului (cu text sau de improvizaţie) profesorul-regizor îşi asumă un rol diferit de acela pe care îl are în atelier. Ca profesor, el îşi îndreaptă atenţia asupra studentului-actor individual şi a problemelor pe care urmează să i le dea pentru a-1 ajuta în experimentare. Ca regizor, el se concentrează asupra piesei şi asupra problemelor pe care trebuie să le folosească pentru a-i da viaţă. (O sarcină suplimentară pentru regizorul teatrului de improvizaţie este alegerea acelor probleme care să-i ajute pe actori să găsească materialul scenic). Uneori, aceste roluri sunt cu totul separate; alteori, dacă este necesar, fie în atelier, fie în repetiţii, ele se îmbină.

Repetiţiile (jocul) cer o atmosferă în care atât intuiţia regizorului, cât şi aceea a actorului să se poată manifesta şi să poată conlucra, căci numai în acest mod regizorul, actorul, piesa şi scena pot căpăta viaţă. Din acest motiv este utilizată tehnica rezolvării de probleme în cadrul repetiţiilor. Această tehnică a fost experimentată în decurs de ani de zile, mai ales cu copii şi amatori şi, la fel ca într-un atelier, dacă regizorul înţelege intenţia cu care se dă o anumită problemă şi dacă actorii rezolvă acea problemă, rezultă un nivel înalt de vitalitate şi reactivitate atât în joc cât şi în dezvoltarea materialului scenic. Funcţionează!

Acest capitol sugerează căi, metode de a-1 ajuta pe regizor să rămână mereu concentrat pe descoperirea *realităţii piesei.* El trebuie să ştie ce probleme să dea actorilor săi pentru ca piesa să devină un spectacol plin de sensuri, armonios şi unitar.

Cu mult înainte de distribuirea rolurilor, regizorul trebuie să citească piesa de multe ori. Trebuie s-o asimileze şi să se familiarizeze cu ea şi cu autorul. Este bine chiar s-o vadă montată în altă parte.

Apoi regizorul trebuie să se îndepărteze cât mai mult de piesa „visată" şi de cea pe care a văzut-o. (Regizorul teatrului de improvizaţie nu are exact aceeaşi problemă, doar dacă a ales dintre scenele care s-au conturat în clasă şi vrea să le mai exploreze. Asta îl va conduce cam în acelaşi punct ca pe regizorul piesei scrise.)

Traducerea în viaţă, pe scenă, a ideii pe care şi-o face cineva despre o piesă nu este o sarcină uşoară. Dar, deoarece un spectacol ia naştere din creativitatea, aptitudinile şi energia mai multor oameni, regizorul trebuie să-şi dea seama că nu-i poate înghesui pe actori şi pe tehnicieni în nişte tipare dinainte concepute, dacă vrea ca spectacolul să aibă viaţă. Nici regizorul, nici actorul nu trebuie să lucreze singuri.

Dacă, de pildă, actorii se cramponează de text, dacă acţiunea scenică nu apare, regizorul poate decide să folosească „Vorbirea neinteligibilă", mişcarea extinsă sau jocuri pentru activarea scenei. Alegerea sa depinde de diagnosticul pe care l-a pus în legătură cu cauza care a provocat defecţiunea. Dacă intenţia unei scene nu este clară, exerciţiul „început şi sfârşit" îi va dezvălui sensul atât actorilor, cât şi regizorului. Pentru teatrul de improvizaţie în căutare de material scenic pot fi alese: „Preocupare", „Ce este dincolo?/întâmplare necunoscută", „Explorare şi intensificare", precum şi alte exerciţii speciale din această categorie.

Din acest tip de experimentare prin jocuri teatrale regizorului i se clarifică piesa, cu subiectul şi viaţa ei. Lucrând astfel continuăm de fapt Acordul colectiv şi găsirea soluţiilor prin rezolvarea în grup a problemelor. Totodată, nu este neglijat nici actorul, nici munca sa individuală. Dacă, indiferent de motiv, trebuie să se lucreze mai mult asupra unui anumit personaj şi a evoluţiei sale sau este nevoie de mai multă înţelegere a relaţiei într-un anumit rol, aveţi la dispoziţie o serie întreagă de exerciţii.

Pentru regizorul teatrului de improvizaţie aceasta este singura modalitate de lucru. Esenţa unei scene trebuie găsită lucrând în paralel la toate celelalte probleme şi aceasta este calea care duce la rezultatul dorit.

TEMA

Tema este *firul conducător* ce trece prin orice scenă şi prin orice moment al piesei. Se inserează şi se manifestă în cel mai simplu gest al actorului şi în cel mai mic detaliu al costumului său. Este în acelaşi timp şi *puntea* de la o scenă (bucată) la alta şi *legătura logică* în interiorul unei scene.

în teatru, ca şi în toate formele de artă, este dificil a defini cu exactitate tema. Ea trebuie să izvorască din rolurile piesei, pentru că în cadrul unei piese sau scene bine construite se află şi tema. La fel cum o cometă este statică până când este propulsată de energie, aşa şi piesa este statică până ce este pusă în mişcare de energia cuprinsă în fiecare clipă a evoluţiei sale. Sursa acestei energii trebuie găsită în realitatea obiectivă a fiecărei scene. Aceasta va da piesei forţa ei motrice pe măsură ce fiecare scenă capătă viaţă. *în mod paradoxal, tema dă viaţă piesei şi capătă, la rândul său, viaţă din piesă.*

Teatrul de improvizaţie este structurat în aşa fel încât descoperim sursa de energie chiar în momentul când scenele evoluează; căci fiecare scenă se dezvoltă din realitatea obiectivă, din Acordul colectiv. De aceea, în teatrul de improvizaţie se poate anunţa o temă, iar scenele se vor construi în jurul acesteia.

Mai simplu spus, regizorul trebuie să conceapă tema ca fiind un fir conducător care leagă între ele părţile separate, ca un mijloc de a unifica întreaga echipă făcând-o să lucreze în vederea *unui singur scop.* Uneori, văzând şi ascultând piesa, un singur cuvânt sau o propoziţie ne clarifică tema; alteori este „ceva" greu de formulat în cuvinte, non-verbal mai degrabă. Regizorul poate să găsească tema înainte de începerea repetiţiilor sau chiar în timpul lor. Uneori, ea nu se arată niciodată. Totuşi, regizorul trebuie să aibă grijă să nu fie rigid cu privire la găsirea temei şi, în disperare de cauză, să impună o anumită temă piesei. O asemenea rigiditate poate duce la un impas, în loc să deschidă o cale tuturor.

ALEGEREA PIESEI

Este greu de stabilit o formulă pentru *alegerea unei piese.* Totuşi, există câteva întrebări anume pe care regizorul trebuie să şi le pună înainte de a lua decizia finală:

1. Cărui public mă adresez?
2. Cât de pregătiţi sunt actorii mei?
3. Dispun de o echipă tehnică ce poate mânui efectele pe care le va cere piesa?
4. Pot EU face această piesă?
5. Este numai o lectură cu costume (educativă)?
6. Piesa va răspunde muncii mele asupra ei?

7. Piesa merită să fie jucată?
8. Piesa este teatrală (scenică)?
9. Va fi o experienţă creatoare pentru toţi?
10. Eu şi actorii putem adăuga unele nuanţe proprii?
11. Va fi plăcut să o lucrăm? Va fi distractiv?
12. Piesa conţine viaţă (realitate) sau este o psihodramă?
13. Este în limita bunului gust?
14. Va aduce o experienţă nouă, va stimula gândirea spectatorului şi, prin aceasta, înţelegerea lui?
15. Părţile (bucăţile sau scenele) piesei sunt construite în aşa fel încât să poată fi aduse la viaţă?

Când regizorul alege o piesă, trebuie să se gândească bine dacă fiecare perioadă de repetiţii poate fi organizată în jurul unei probleme artistice, care, dacă este rezolvată, va stimula întregul spectacol. Piesa (sau scenele improvizate alese) trebuie împărţită în mai multe bucăţi, mici fragmente ale întregului, care vor fi bine asimilate fără a pierde din vedere întregul. în cursul repetiţiilor, observaţi fiecare fragment în acţiune. Regizorul trebuie să-şi pună întrebări în mod constant. *Pentru piesa scrisă:*

1. Cum poate fi clarificată intenţia autorului?
2. Manierisme ale unuia sau altuia dintre actori ne stau în cale?
3. Este nevoie să intensific vizual scena prin acţiuni, printr-o plasare în scenă mai precisă în sensul urmărit, prin accesorii sau efecte neobişnuite?
4. Scenele de masă sau de grup (petrecerile) sunt conduse ineficient?

5. Ar trebui să ne jucăm mai mult? *Pentru scena sau piesa improvizată:*

1. Cum poate fi clarificată intenţia scenei?
2. Se poate da un conţinut mai bogat scenei?
3. Scena este plănuită? Actorii inventează, fac glume în loc să improvizeze?
4. Ne aflăm in limitele bunului gust?
5. Ar trebui să ne jucăm mai mult?

Pornind de la aceste întrebări-reper regizorul pregăteşte pentru actori probleme de rezolvat. El le dă o problemă cu care să se joace şi apoi scoate de la actori tot ce pot da pe parcursul rezolvării ei. Pentru a îmbogăţi scena, actorii iau, la rândul lor, ceea ce le dă regizorul - momente sau bucăţi, completări proprii pe care le-a găsit spontan în timp ce i-a urmărit pe actori lucrând asupra problemei respective.

Tocmai această ***preluare organică***, această ***selecţie spontană,*** această „***dare şi preluare"*** între punctele de vedere ale actorilor şi cel al regizorului este folosită în cursul dezvoltării scenelor în teatrul de improvizaţie şi este, de asemenea, utilă pentru piesa scrisă. Această tehnică păstrează atât integritatea regizorului, cât şi a actorului, şi asigură fiecăruia partea în experienţa comună. în teatrul de improvizaţie, această tehnică generează materialul scenic. în teatrul obişnuit, cu piesă scrisă, ea dezvoltă acţiunea totală din care decurge înţelesul piesei.

CĂUTAREA SCENEI

Un cuvânt către regizorul teatrului de improvizaţie care caută material pentru spectacol. Dacă grupul n-a lucrat mai mult timp împreună şi nu înţelege deosebirea între invenţie (Ad lib, vezi „Nota explicativă", n.t.) şi improvizaţie, evitaţi să abordaţi direct o scenă. Aceasta va duce invariabil nu la improvizaţie, ci la o „narare a subiectului" în timp ce actorii se mişcă pe scenă. Dacă grupul este inteligent şi receptiv, un asemenea material poate fi foarte actual, ingenios, imaginativ, chiar amuzant şi în orice caz utilizabil pentru spectacole; dacă grupul nu este foarte înzestrat, materialul care va ieşi din „nararea subiectului" va fi neinteresant. în ambele cazuri nu va rezulta însă textura bogată a personajelor şi a scenei care vin dintr-o improvizaţie autentică.

Dacă regizorul este angajat într-un proiect comunitar, care constă în dramatizarea unei teme de actualitate sau specific locale, el trebuie să le dea actorilor o problemă şi să le sugereze situaţia sau structura, sau să-i facă să lucreze asupra temei. *Asiguraţi-vă că nu lucrează asupra subiectului!* De pildă, dacă un grup alege viaţa suburbiei drept temă şi doreşte să o trateze cu ochi critic, cereţi actorilor (când stabiliţi problema) să-şi plaseze Unde, Cine, Ce într-o situaţie ce ar putea produce o scenă utilizabilă, ca încercarea de a angaja o bonă sau de a scăpa de un agent de vânzări prea insistent, sau alegerea consiliului local. Totodată, după cum am sugerat în capitolul IX, folosiţi o problemă de arta actorului - foarte utilă pentru crearea scenelor.

Dacă regizorul decide, de exemplu, să dea grupului problema „Unde cu obstacole" şi actorii decid să folosească un vânzător insistent, poate rezulta o scenă foarte amuzantă cu o gospodină care încearcă să facă ceva, iar vânzătorul îi este un obstacol. Păstrând aceeaşi situaţie cu vânzătorul, grupul o poate trece prin mai multe probleme sau poate face invers, adică să păstreze o singură problemă pe care s-o treacă prin mai multe situaţii. în ambele cazuri ***actorii vor lucra asupra problemei şi nu asupra subiectului.*** *Ei vor fi în* ***proces*** *şi nu* ***statici.*** Actorul care lucrează cu un subiect stabilit este nevoit să inventeze Ad-libitum şi nu poate improviza; acesta este motivul pentru care regizorul e întotdeauna necesar. Rolul său în această formulă de lucru foarte democratică este de a selecta materialul (fie el fragment sau piesă) care se conturează din joc, eliberându-1 pe actor de grija de a crea o scenă. El îl ajută pe actor să continue să experimenteze, să se joace.

Experienţa comună, această „dare şi luare", interesul, implicarea şi energia intuitivă a fiecăruia în parte sunt elementele care generează scena improvizată. De aceea, după exersarea improvizaţiei, chiar şi oamenii cu o experienţă scenică restrânsă pot crea scene valoroase şi nu duc *niciodată* lipsă de material, (lată ce scrie „Chicago Scene" în 15 martie 1962 după o reprezentaţie a trupei „Playmakers", condusă de Viola Spolin: „Playmakers" cere o rasă specială de actori, aşa cum se întâmplă cu teatrul de improvizaţie în general. în acest caz, toţi sunt studenţi în atelierul de arta actorului condus de Viola Spolin. Adesea, cei din afară sunt absolut uimiţi când văd cum aceşti actori şi-au dezvoltat asemenea aptitudini şi o asemenea spontaneitate, în ciuda faptului că nu sunt profesionişti. Talentul lor în improvizaţie este rezultatul direct al antrenamentului în cadrul atelierului ... Avocaţi, laboranţi, secretare, scriitori, vânzători, casnice şi copii vin să înveţe împreună despre teatrul de improvizaţie... Atelierul îi învaţă mai mult decât tehnici actoriceşti. îi învaţă partea vitală a improvizaţiei care este arta de a selecta şi a dezvolta material scenic.")

DISTRIBUŢIA

Metoda de distribuire depinde de pregătirea specifică a oamenilor care s-au grupat pentru a juca o piesă. Se ocupă pentru prima oară de aşa ceva? Sunt experimentaţi sau lipsiţi de experienţă? Sunt copii sau adulţi?

Dacă o piesă se face în paralel cu atelierele, atunci este simplu de distribuit rolurile direct în clasă. Propunerea, înainte de anunţarea piesei, a unor situaţii care utilizează personaje şi probleme din piesă este un lucru uşor realizabil; iar studenţii, neştiind că sunt distribuiţi, vor da regizorului posibilitatea de a-şi forma o imagine clară.

Probele sunt într-adevăr modul cel mai curent de distribuire. Totuşi, se creează o competiţie acerbă şi încordarea care rezultă nu prezintă întotdeauna oamenii în cea mai bună lumină. Unii actori sunt foarte buni la prima lectură, dar nu merg niciodată mai departe de asta;
în timp ce alţii, care ies mai prost la prima lectură, sunt câteodată respinşi, deşi potenţial pot fi superiori actorului ales. Regizorul trebuie să aibă o intuiţie deosebită, căci la urma urmei, atunci când face o distribuţie, el nu caută un lucru finit, ci un timbru vocal, un simţ al realităţii, o însuşire fizică - acel inefabil „ceva" care abia răzbate la început. Trebuie să ia în considerare volumul de muncă ce-1 va cere fiecare persoană pentru a se dezvolta pe deplin. El poate vedea pe cineva care are trăsăturile de caracter necesare, dar are puţine cunoştinţe sau are multe şabloane şi manierisme însuşite, astfel încât lucrul nu va fi posibil în timpul prevăzut pentru repetiţii.

O altă metodă de distribuire este de a folosi o combinaţie între probă şi improvizaţie, care are în general succes la cei nou-veniţi, căci tinde să-i relaxeze şi, într-o atmosferă lipsită de tensiune, regizorul poate vedea mai bine posibilităţile fiecăruia. Faceţi celor supuşi probei un rezumat verbal al scenei: locul, problema şi o descriere succintă a personajului. Apoi lăsaţi-i să improvizeze. Sau daţi o scenă care are o problemă

asemănătoare cu problema din piesă, dar nu aceeaşi. După ce improvizează scena, daţi-le să citească apoi pasajul corespunzător din piesă.

O a patra metodă - dacă grupul a lucrat împreună un timp - este de a folosi „Vorbirea neinteligibilă" (cap. IV).

În unele cazuri, regizorul citeşte grupului toată piesa, înainte de a face distribuţia. Dacă procedează astfel, trebuie să citească, pe cât se poate, fară a juca personajele, pentru a evita o imitaţie ulterioară din partea actorilor. Cel mai adesea, actorilor li se dau direct „partiturile", regizorul comentând foarte puţin sau deloc.

Orice soluţie ar alege, regizorul trebuie să-şi ascundă cât mai bine temerile. Distribuirea rolurilor este o perioadă tensionată pentru regizor, căci foarte multe depind de asta. Este cert însă că ***sâmburele personajului*** *trebuie să existe in actor atunci când este distribuit.*

Distribuţia în teatrul de improvizaţie este cu totul diferită. Multe dintre scenele pe care le va face grupul s-au născut din exerciţiile de grup, aşa că cel mai adesea, actorii, ca şi în atelier, *se distribuie singuri.*

PARTITURA ACTORULUI

Acum distribuţia e făcută şi gata pentru repetiţii. Dar scenariile? Unii regizori folosesc scenarii complete; alţii preferă „partituri" care cuprind ultimele cuvinte din replica precedentă a partenerului urmată de replica actorului respectiv, adesea fiind adăugate şi indicaţiile scenice. Partitura poate *stimula creativitatea* şi de aceea este de preferat.

Trebuie scrisă şi legată astfel încât să poată fi ţinută comod. Adăugarea ***reperului de acţiune*** pe lângă ***reperul verbal*** va elimina în mare parte problema preluărilor lente. Reperul de acţiune este cuvântul sau combinaţia de cuvinte care îl pune în mişcare pe actorul următor sau îl atenţionează să răspundă.

Reper: liniştit...mă auzi?

Replică: în regulă, dacă aşa vrei.

Reper: Ieşi afară..ieşi afară!

Replică: Mă duc şi nu mai pun piciorul pe-aici! (ies)

în prima replică „liniştit" este reperul de acţiune, iar „mă auzi" (cu câteva cuvinte mai târziu) este reperul verbal - cuvântul după care spui replica. în a doua replică primul „Ieşi afară" este reperul de acţiune, iar al doilea - reperul verbal. Acţiunea interioară (răspunsul corporal) al actorului care aude textul începe la reperul de acţiune şi el este gata de acţiune şi reacţie atunci când aude reperul verbal.

Dacă reperul de acţiune nu este clar pentru actori, trebuie să se dea o explicaţie în momentul când se introduc partiturile: *Noi începem să răspundem unei alte persoane în timp ce aceasta mai vorbeşte încă sau începem să ne gândim la răspunsul nostru după ce a terminat de vorbit?* - „în timp ce vorbeşte".

Regizorul trebuie să continue discuţia până când lămureşte actorilor problema: *Aşteptăm întotdeauna până când cealaltă persoană a încetat să vorbească* - studenţii deja răspund - *sau uneori intervenim peste ce spuneau?* Unii actori au şi intervenit: „Nu aşteptăm întotdeauna".

Atrageţi-le atenţia asupra felului cum au anticipat răspunsul. Puteţi să le sugeraţi să-i observe pe oameni discutând şi să încerce să descopere reperele de acţiune şi pe cele verbale. Desigur, uneori se întâmplă ca semnalele să fie identice (ca în strigătul după ajutor).

Partitura individuală îl face pe actor să nu mai bolborosească textul partenerului şi elimină astfel repetarea mecanică. Aceasta este o greşeală comună a actorilor neexperimentaţi. Ei urmăresc textul altor actori şi, citindu-1, nu-1 mai ascultă; foarte des buzele lor se mişcă efectiv când vorbesc alţi actori. Deprinderea de a citi mecanic, este adesea greu de eliminat.

Partiturile nu permit actorilor să citească în surdină sau să repete mecanic, deoarece lipsa scenariului complet îl solicită pe actor chiar din primul moment şi îl obligă *să participe la ceea ce se petrece.* El trebuie *să-şi asculte* şi *să-şi privească* partenerii ca să poată urmări acţiunea şi să ştie când să intervină. Deoarece nu poate învăţa pe de rost textul altor actori, este forţat să acţioneze la cuvântul vorbit.

Partiturile individuale sunt mici şi pot fi ţinute uşor într-o singură mână. Asta îi permite actorului să folosească obiecte, să intre în contact, etc. Partiturile ajută la eliminarea citirii mecanice, în special la copii, poate şi pentru că nu pot ţine partiturile cu două mâini, poziţie ce poate fi asociată cu citirea de la şcoală.

Numai acele indicaţii scenice care duc la acţiune sau dialog (intrări, ieşiri, etc.) trebuie incluse în partitură. Este preferabil să se evite didascaliile (ca de exemplu „vorbeşte fericit", „scoate un oftat adânc", sau „dă din cap înţelegător"), chiar dacă regizorului i se pare mai sigur să le păstreze. Regizorul trebuie să lase acţiunile fizice şi expresiile feţei să izvorască din acţiunea interioară a actorilor şi din dialog. Regizorul va avea destule ocazii în a doua etapă a repetiţiilor, când actorii sunt liberi de orice inhibiţii, să introducă indicaţiile autorului pentru a duce mai departe acţiunea.

CAPITOLUL XVII REPETIŢIE ŞI SPECTACOL

ORGANIZAREA TIMPULUI DE REPETIŢIE

Planul general al repetiţiilor se poate împărţi în trei etape. Pe scurt, în prima etapă se pun bazele relaţiilor şi raporturilor între actori şi regizor şi faţă de piesă; este perioada de încălzire. A doua etapă este perioada spontană, creatoare, în care regizorul şi actorii explorează împreună, canalizându-şi energiile către un potenţial artistic deplin. A treia etapă este consacrată cizelării şi integrării tuturor faţetelor spectacolului într-un tot unitar.

Volumul de timp destinat repetiţiilor depinde de disponibilitatea actorilor. Bineînţeles, actorii profesionişti nu au alte obligaţii. Dar cu actorii amatori din grupări teatrale comunitare lucrurile stau altfel şi numărul de ore pe care-1 pot consacra repetiţiilor este limitat.

A repeta un spectacol în cadrul acestor ore limitate devine o adevărată problemă. Dar, prin utilizarea celor trei etape de repetiţii şi prin extinderea programului de repetiţii la două-trei luni, regizorul îşi va putea da seama încotro se-ndreaptă. Dacă orele zilnice de repetiţie sunt limitate, acest interval lung de timp între distribuire şi spectacol este foarte important; atât durează maturizarea spectacolului.

Nu trebuie pierdut nici un minut de repetiţie. Orarul trebuie planificat astfel încât fiecare actor prezent să lucreze cât mai mult. Este recomandabil să gândiţi timpul în următorii termeni: ***timpul-oră*** şi ***timpul-energie.*** Timpul-energie este mai important, deoarece regizorul poate obţine tot atât de mult de la actorii săi în două ore de repetiţie însufleţită şi inspirată ca şi în şase ore plictisitoare şi obositoare.

Dacă la şnururi este neapărat necesar ca toţi actorii să fie prezenţi, altfel nu este înţelept să-i ţinem la repetiţie doar pentru cazul că s-ar putea să avem nevoie de ei. Unii regizori se simt mai siguri dacă actorii le stau la dispoziţie oricând, iar alţii consideră că actorii trebuie să fie prezenţi ca să vadă evoluţia piesei; dar, o organizare eficientă a repetiţiilor va da regizorului o imagine fidelă a stadiului piesei, fară să-i incomodeze pe actori. Avantajele psihologice precum şi cele vizibile ale unei asemenea alcătuiri a programului sunt considerabile. Actorii sunt întotdeauna proaspeţi, întotdeauna energici şi cu poftă de joc. Sunt plăcut impresionaţi de consideraţia ce li se acordă şi răspund la aceasta cu maximum de randament.

Fie că este vorba de o scenă scurtă, de o piesă într-un act sau în trei acte, fie că este nevoie de opt ore sau de şaizeci - timpul de repetiţii poate fi organizat scriind un program cu ceea ce e de făcut în fiecare întâlnire. Dacă grupul se adună numai de trei ori pe săptămână şi fiecare repetiţie poate dura maximum două ore, regizorul trebuie să facă programul în funcţie de asta. Când va veni momentul probei de costume, a repetiţiilor cu costume, etc., va trebui, bineînţeles, să găsiţi ore suplimentare, căci aceste activităţi consumă mult timp.

Atmosfera din timpul repetiţiilor

Dacă perioada de repetiţii este o perioadă de tensiuni, incertitudini, concurenţă şi enervare, acestea vor fi însuşite de actori deodată cu rolurile lor şi se vor răsfrânge asupra spectacolului. Pe de altă parte, dacă atmosfera este relaxată, sociabilă şi veselă datorită interesului pus în lucru cu gândul la spectacolul care va rezulta, şi acest lucru se va răsfrânge asupra producţiei finale. O nuanţă poate, dar una importantă: atunci când actorii sunt liberi şi se bucură de rolurile lor, publicul este şi el relaxat şi urmăreşte spectacolul cu un plus de plăcere.

Actorii amatori vin adesea la repetiţii cu un nivel scăzut de energie: după şcoală, obosiţi după o zi de muncă sau după ce şi-au culcat copiii. Problemele externe pătrund în repetiţie, fie că este vorba de un carnet cu note proaste adus de un copil sau de cearta unui adult cu şeful său. în ambele cazuri osteneala de a le face plăcută trecerea dintr-un loc în celălalt dă roade. O pauză de înviorare creşte uneori valoarea socială a repetiţiei şi alungă oboseala.

Capacitatea regizorului de a inspira

„Inspiraţia" este adesea un termen vag. Ştim totuşi că în spatele lui există ceva şi că, în cazul regizorului, prezenţa sau absenţa inspiraţiei poate fi descoperită rapid prin observarea celor care îl înconjoară.

Caracteristica cea mai evidentă a inspiraţiei poate fi probabil formulată prin expresia „a trece dincolo de tine însuţi" sau a pătrunde mai adânc „în tine". Când oamenii sunt inspiraţi, umblă încoace şi-ncolo şi vorbesc cu însufleţire. Ochii le strălucesc, ideile apar spontan şi întreg trupul se relaxează. Dacă mai mulţi oameni deodată sunt inspiraţi, atunci şi aerul din jurul lor pare a scânteia de exaltare.

în cazul teatrului, ***inspiraţia*** poate fi cel mai bine definită prin ***energie.*** „Energie" nu înseamnă să sari ca nebunul pe scenă (deşi uneori şi asta poate fi de folos). Intensitatea atenţiei regizorului la ceea ce fac actorii, plus folosirea tuturor aptitudinilor sale, îi stimulează pe actori să se autodepăşească, să „treacă dincolo". Uneori regizorul trebuie literalmente să reverse energie peste actori, aşa cum ar turna apă într-un pahar; şi, de cele mai multe ori, grupul va răspunde şi va fi capabil s-o „reverse" la rândul său. Un actor mi-a spus odată: „A juca în faţa ta este ca şi cum ai juca în faţa unei săli pline la Operă!" O astfel de energie trebuie să dea regizorul actorilor săi.

Niciodată regizorul nu trebuie să se arate obosit sau plictisit, deoarece regizorul care îşi pierde energia aduce un prejudiciu mult mai mare decât se poate imagina piesei. Dacă totuşi este obosit, e mult mai bine să oprească repetiţia şi să-1 pună pe asistent să facă cu actorii o repetiţie de text sau să facă exerciţii vocale, o improvizaţie, etc., decât să continue o repetiţie lipsită de viaţă.

Un actor fără energie n-are nici o valoare, pentru că a pierdut orice contact cu ceea ce face. Acelaşi lucru este valabil şi pentru regizor. Pentru el „a-i inspira pe actori" nu trebuie să fie doar o frază, într-adevăr, când repetiţiile rămân în urmă, aţi face bine să vă uitaţi la voi înşivă.

Oare le transmit destulă energie? Oare insist prea mult asupra laturii mecanice? Care dintre actori are nevoie de o atenţie specială din partea mea? Au nevoie actorii de mai multă improvizaţie? Repetiţiile se lungesc prea mult? îi cicălesc cumva pe actori? îi critic prea aspru? Suntem în dezacord? Problema este fizică sau psihologică? Nu cumva sunt doar un agent de circulaţie? Trebuie să le stimulez mai mult spontaneitatea? îi folosesc cumva pe actori ca pe nişte marionete? Sunt prea temător? Le cer mai mult decât pot da în momentul de faţă?

Dacă regizorul îşi caută problemele şi le tratează onest, le va soluţiona cu siguranţă. El trebuie să ştie că, atunci când e necesar, sinceritatea, spontaneitatea şi energia sa pot să-i inspire pe actori.

Plasarea în scenă

O plasare în scenă care să arate natural este posibilă cu orice grup de vârstă sau nivel de experienţă. Nici actorul copil, nici actorul amator nu trebuie să se mişte stângaci pe scenă, ţinându-se de obiecte sau de mobile, răspândind teamă şi inconfort în rândul spectatorilor. Daţi grupului care nu a beneficiat de ateliere, exerciţii de plasare non- regizorală (cap. VI).

Atâta timp cât actorul amator este îndrumat continuu de regizor într-o mecanică a mişcării scenice şi nu înţelege că mişcarea poate evolua numai din implicare şi relaţie, el va ţine minte în cel mai bun caz şi va face ceea ce a memorat şi de aceea nu va fi capabil să se mişte firesc.

Pentru a proba această teorie s-a făcut următorul experiment cu actori fără experienţă de teatru sau cu foarte puţină şi cu o pregătire prealabilă minimă. Li s-au dat două scene diferite.

Pentru prima scenă li s-au dat scenarii complete care conţineau textul pentru toate personajele, plus indicaţiile de acţiune şi de plasare în scenă, aşa cum le-a stabilit autorul. în cursul primei repetiţii au fost opriţi mereu de regizor pentru a fi plasaţi în spaţiu. După aceea li s-a cerut să ia textul acasă şi să-1 înveţe.

Pentru a doua scenă, aceloraşi actori li s-au dat numai partituri individuale. Nu trebuiau să lucreze decât cu reperele de acţiune şi cu reperele verbale ale partenerilor. Nu li s-au dat nici un fel de indicaţii scenice. în cursul primei repetiţii actorii erau din când în când îndemnaţi de regizor să împărtăşească spectatorilor tabloul scenic. Nu şi-au luat textele acasă pentru a le memora.

La repetiţia următoare, deosebirea era izbitoare. în timpul primei scene, fixate rigid din afară, actorii nu vedeau scena, nu-şi auzeau partenerii, pentru că se străduiau să-şi amintească replicile, reperele şi indicaţiile regizorale. Se concentrau atât de intens pe amintirea exactă a textului şi a mişcării şi teama de a juca prost genera atâta încordare fizică, încât erau cu toţii rigizi. Corpurile lor nu se puteau mişca liber. Mişcările scenice ale acestor actori neexperimentaţi, în asemenea condiţii impuse, nu puteau fi decât stângace, ţepene - ceea ce se cheamă în mod curent „diletante".

A doua scenă, deşi cu cerinţe mai complexe, nu le-a ridicat probleme actorilor; deoarece, atenţi unii Ia ceilalţi, neavând de ţinut minte decât că trebuie să includă publicul, erau liberi să rezolve problemele care se iveau pe parcursul repetiţiei de azi. Acest experiment este similar cu improvizaţia, unde problema trebuie rezolvată în scenă şi nu în afara ei. în acest fel dobândeşte actorul spontaneitate.

într-un alt experiment, unor actori amatori ce aveau mai multe luni de antrenament li s-a dat un text complet (ca în prima scenă cu actorii începători). în acest caz, ei ştiau să preia didascaliile şi indicaţiile regizorale şi să le traducă în relaţiile scenice necesare. Dar, actorii amatori care, piesă după piesă, sunt dirijaţi rigid, pas cu pas, fiecare mişcare fiind hotărâtă de altcineva pentru ei, nu pot spera să descopere singuri mişcările scenice fireşti (plasarea în scenă). Teama şi încordarea care le-au fost piedici de la primele repetiţii li s-a întipărit în minte împreună cu textul şi indicaţiile de regie şi-i reţin în ***memorizare*** *(timpul trecut), opusă* **procesului** *(prezent).*

Regizorul care îşi înfăşoară actorii în metri de mişcare şi inflexiuni vocale impuse, până când aceştia nici nu mai pot merge, este acelaşi regizor care le aplică şi calificativul grav de „prostie" sau „lipsă de talent", atunci când descoperă că nu pot lucra independent. El le deplânge neputinţa de a se elibera din cătuşele care îi imobilizează, deşi în realitate el este acela care a încuiat lacătul. Actorii rigizi sunt adesea produsul unor regizori rigizi.

Asumarea indicaţiilor regizorale

Asumarea înseamnă a fi prezent în momentul prezent. *Asumarea este* ***răspunsul organic*** *la viaţa scenică.* Pentru că uneori este necesar să i se dea actorului o indicaţie, el trebuie să o traducă într-o experienţă organică, s-o asume.

Iată un dialog cu un actor de 10 ani: *-De ce mergi în fundul scenei în acel moment?*

- Pentru că aşa mi-aţi spus.

- *Nu o faci automat?*
- Ba da.

- *De ce crezi că ţi-am spus să mergi în fundul scenei?*
- Ca să-1 aştept pe Tom să intre.

- *De ce nu puteai să-l aştepţi acolo unde erai?*
- Pentru că nu participam la scena care se desfăşura în acel moment.
  Trebuia să fiu în afara scenei, dar nu puteam să ies din scenă.
- *Ce poţi face stând acolo unde eşti, fără să iei parte la scenă, dar să*

faci totuşi parte din tabloul scenic?
- îmi voi lua ca punct de concentrare să încerc să-1 aud pe Tom venind.

Acţiunea scenică

Trebuie să ştiţi că nici cel mai talentat şi experimentat regizor sau actor nu poate să găsească mereu în mod raţional acţiuni scenice interesante. Regizorul este cel care trebuie să stimuleze acţiunea scenică, atunci când nici actorul şi nici scenariul nu sunt de ajutor. Există numeroase căi pentru a realiza acest lucru. Uneori, regizorul este inspirat de actorii săi la momentul oportun şi selectează spontan ceea ce se potriveşte actorului şi scenei respective. *Folosirea exerciţiilor de arta actorului* (vezi „Graficul repetiţiilor", cap XVIII) vor aduce mai multă acţiune decât ar putea găsi regizorul sau actorul în multe ore de lucru asupra scenariului.

Atât regizorul cât şi actorul trebuie să înţeleagă că acţiunea scenică nu este o activitate întâmplătoare menită să dea o ocupaţie actorilor. La fel ca şi plasarea în scenă, aceasta trebuie să fie interesantă, să nu fie impusă şi trebuie să apară spontan.

Improvizaţii generale în legătură cu piesa

în prima etapă de repetiţii toate improvizaţiile trebuie să fie legate de Unde şi de problema piesei propriu-zise; dar, în etapa a doua, când actorul trebuie să meargă dincolo de textul propriu-zis şi să aducă o mai mare realitate în relaţiile sale cu partenerii, improvizaţia generală este extrem de folositoare. Improvizaţiile generale nu par a avea legătură directă cu piesa scrisă. Cu toate acestea, dau actorului o înţelegere mai profundă a personajului pe care îl joacă.

într-un spectacol cu „Hainele cele noi ale împăratului" stabilirea relaţiilor între ministru (ticălosul care îi ameninţă şi îi înşeală pe ţesători) şi ţesători devenise o problemă. Problema a fost rezolvată oprind repetiţiile şi făcând o improvizaţie cu nişte nazişti care intră într-un sat în timpul războiului. Ţesătorii au jucat rolul ţăranilor, iar ministrul şi suita sa au fost soldaţii nazişti. Naziştii au intrat mărşăluind în sat, s-au încartiruit, i-au adunat pe oameni, şi-au instituit autoritatea şi au folosit violenţa fizică împotriva celor care s-au împotrivit. Ţăranii au plâns, au luptat, au strigat. Toate conflictele emoţionale necesare piesei la care lucrau au ieşit la iveală şi s-au intensificat. N-a mai fost nevoie să se mai repete aceste relaţii din nou în piesa lui Charlotte Chorpenning.

Odată prinsă, calitatea necesară unei scene se menţine (cu rare excepţii). în exemplul precedent, realitatea scenei cu naziştii a fost modelată pe structura piesei, dar intensitatea scenei nu s-a pierdut niciodată. Spectatorii au fost impresionaţi de forţa acestor scene şi uimiţi de faptul că „nişte copii" (actorii noştri) au putut realiza roluri atât de puternice.

Improvizaţiile generale dau adesea actorilor o înţelegere care depăşeşte cuvintele textului, ajutându-i „să vadă cuvântul" şi să dea realitate scenei. Efectul este acelaşi ca în cazul exerciţiilor cu „Ce este dincolo?" pentru teatrul de improvizaţie. Uneori improvizaţiile nu sunt necesare; dar, întotdeauna când sunt folosite, îmbogăţesc munca asupra piesei.

Şnurul

Şnurul este deosebit de util pentru regizorul care dispune de puţin timp pentru repetiţii. Este o parcurgere completă a întregii piese *fără nici un fel de opriri.* Acest lucru trebuie respectat cu stricteţe, deci, sub nici un motiv, regizorul nu trebuie să intervină. Observaţiile pentru repetiţiile la obiect, indicaţiile pentru anumiţi actori şi anumite fragmente care mai trebuie lucrate - toate acestea trebuie notate de regizor şi rezolvate într-o repetiţie ulterioară.

Şnururile întăresc structura de bază a spectacolului, deoarece generează fluenţă şi continuitate, dau actorilor o percepţie a ritmului întregii piese, care le este de folos atunci când lucrează în detaliu asupra propriilor lor scene.

Problemele tehnice pe care le are regizorul în prima etapă a repetiţiilor (distribuirea actorilor şi omogenizarea echipei), cer atâta timp, încât ar fi imposibil un şnur în această perioadă. într-adevăr, în acest stadiu de început, punerea la punct a unui singur act dintr-o piesă cu trei acte ia cea mai mare parte a timpului de repetiţie zilnic. Dar, în a doua etapă a repetiţiilor, când plasarea în scenă, relaţiile, personajele, motivaţiile, etc. au fost rezolvate în linii mari, ar trebui programate şnururi cât mai des posibil.

Repetiţia relaxată

Repetiţia relaxată, care intră în a doua etapă de repetiţii dă actorilor perspectiva asupra întregului („Verbalizarea Unde-lui", cap. IV, poate fi combinată cu repetiţia relaxată). În acest moment textul trebuie să fie învăţat. Actorii stau culcaţi pe podea, închid ochii, respiră lent şi accentuează puternic expiraţia. Regizorul se plimbă printre ei şi ridică un picior sau o mână din când în când ca să se asigure că relaxarea musculară este completă.

Actorii, aşezaţi şi cu ochii închişi, spun textul piesei. Trebuie să se concentreze pe vizualizarea scenei, a persoanelor care se află cu ei în scenă şi a lor înşişi.

Regizorul trebuie să insiste continuu asupra unei relaxări totale. Vocile actorilor trebuie să fie liniştite şi chiar somnoroase. în ciuda muncii deja făcute, într-o astfel de repetiţie se pot manifesta adesea vechi şabloane de lectură şi incertitudini, mai ales la o primă încercare. Actorii pot fi încordaţi şi preocupaţi de tehnica acţiunii lor, de memorizare, replici, mişcare, etc. Această repetiţie relaxată, cuplată cu vizualizarea scenei, risipeşte de obicei asemenea temeri.

în timpul repetiţiei relaxate, regizorul trebuie să le amintească încet actorilor să nu mimeze cuvintele celorlalţi actori, ci să încerce să le audă. Trebuie să se concentreze intens pentru a avea în minte imaginea spaţiului scenic. Regizorul trebuie să-i întrebe încet care sunt culorile pe care le văd şi cât sunt de departe ceilalţi actori. Le puteţi chiar sugera imaginea unei camere stereoscopice (care oferă o imagine tridimensională, n.t.). Actorii trebuie să încerce să vadă scena la dimensiunile, culorile şi mişcările ei reale, să fie hiper-conştienţi de tot ce se petrece.

Dacă este bine pregătită şi condusă, acest fel de repetiţie este agreabilă pentru toată lumea. Actorii vor putea să extragă momente din ceea ce au lucrat mai înainte şi să le adauge la concepţia rolului. De regulă, în felul acesta ultimele urme de teamă şi incertitudine vor dispărea şi asta cu săptămâni înainte de premieră!

Repetiţia „la obiect"

Ca regulă, este cel mai bine ca repetiţiile „la obiect" să fie programate în a treia etapă de repetiţii, când piesa are deja formă definită şi fluenţă. Repetiţia „la obiect" este folosită pentru a lucra în mod special o scenă ce ridică probleme regizorului şi/sau actorilor şi care nu s-a dezvoltat suficient în cursul repetiţiilor. Poate fi vorba de o simplă intrare sau de o scenă de implicare emoţională. Poate fi vorba de problema realizării unei scene de masă mai eficiente sau de a ajuta un actor să intensifice şi să reliefeze un monolog lung. în teatrul de improvizaţie, exerciţiul de improvizaţie în jurul unei probleme este adesea modalitatea de a face o scenă să evolueze.

Acest gen de repetiţie intensifică adesea o scenă care fusese până atunci slabă. Repetiţiile „la obiect" îi scot pe actor şi pe regizor din atmosfera generală a piesei şi îi concentrează asupra detaliilor unei scene. Creează o concentrare calmă şi o intimitate între actor şi regizor din care rezultă o mai profundă înţelegere a rolului, relaţiilor, piesei, etc. pentru amândoi. Deşi uneori regizorul pierde ore întregi cu o scenă care durează puţin în piesă, această muncă intensă asupra anumitor bucăţi îmbogăţeşte rolul actorului şi aduce un plus de profunzime întregii piese.

MATURIZAREA ACTORULUI

Spunem despre un actor că este matur atunci când poate stabili, datorită experienţei, raporturi corecte cu rolul, cu piesa şi cu ceilalţi actori; când posedă uşurinţă în mişcare şi fluenţă în vorbire; şi, mai ales, când este conştient de responsabilitatea sa faţă de public.

Una din slăbiciunile cele mai frecvente ale teatrului neprofesionist o constituie nivelul scăzut, necizelat al evoluţiei pe scenă a celor mai mulţi dintre actori. Deşi o bună parte din această situaţie se datorează unei pregătiri neadecvate, există şi alţi factori implicaţi.

Cât de frecvent urcă pe scenă actorii amatori? Munca lor este orientată în general către o apariţie izolată - o singură producţie - şi, după trecerea acestui moment, experienţa ia sfârşit. Această întrerupere bruscă a expresiei colective contracarează creativitatea chiar în momentul când înflorea. Opreşte dezvoltarea, procesul de maturizare.

Pentru un grup interesat de crearea unei trupe de repertoriu, maturizarea care se produce în cursul spectacolului este deosebit de importantă. Dar, între problemele din perioada de repetiţie şi dificultăţile tehnice pe care le înfruntă majoritatea teatrelor neprofesioniste, există puţine posibilităţi de a descoperi profunzimea unei piese şi de a realiza maturizarea necesară.

Nici un regizor nu poate spera să obţină actori deplin experimentaţi într-un interval scurt de timp. Cu toate acestea, următoarele sugestii, dacă sunt aplicate, pot remedia multe lucruri necizelate:

1. Planificaţi o perioadă lungă de repetiţii.
2. Folosiţi exerciţii de arta actorului în cursul repetiţiilor.
3. Nu permiteţi actorilor să-şi ia prea devreme textul acasă.
4. Utilizaţi plasarea în scenă non-regizorală ori de câte ori e posibil.
5. Creaţi în timpul repetiţiilor o atmosferă plăcută, lipsită de încordare.
6. Introduceţi de la primele repetiţii elemente de decor, recuzită şi costum pentru a asigura confortul şi deprinderea necesară în momentul spectacolului.
7. Lucraţi astfel încât actorii să facă faţă oricărei crize şi să se adapteze la schimbări bruşte.
8. Lichidaţi dependenţa de cuvinte.
9. În a doua etapă de repetiţii, faceţi săptămânal un şnur al întregului spectacol.
10. Programaţi cât mai multe spectacole; prezentaţi-le unor grupuri cât mai diverse de spectatori; dacă se poate, în diverse locuri.

Memorizare

în teatrul neprofesionist, memorizarea textului este considerată de obicei factorul cel mai important în munca asupra unui rol. în realitate, este numai unul dintre factori şi trebuie manipulat cu grijă ca să nu devină un obstacol serios pentru actor. Pentru cei antrenaţi în tehnicile improvizaţiei, memorizarea nu este o sperietoare.

Regizorul nu trebuie să le permită actorilor să-şi ia partiturile acasă după repetiţie. Acest lucru îi poate încurca, deoarece mulţi cred că memorizarea textului trebuie făcută repede şi dată la o parte, ca să poată începe regia propriu-zisă. Este important să se înţeleagă că dialogul trebuie să rezulte din implicarea în relaţiile cu partenerii şi că o memorizare prematură creează tipare rigide de vorbire şi comportament care sunt adesea foarte greu (uneori imposibil) de schimbat.

Regizorul trebuie să se gândească şi la cine îl aşteaptă acasă pe actor ca să-1 „ajute". Vreun prieten bine intenţionat sau o rudă îşi închipuie că este expert în aprecierea talentului şi nu poate să reziste tentaţiei de a găsi calea „justă" pentru actor? Sau câte oglinzi reflectă imaginea actorului care se auto-emoţionează în faţa lor învăţându-şi textul? Intervalul dintre repetiţii trebuie să fie o perioadă de linişte, iar piesa trebuie lăsată în pace.

Memorizarea textului prea devreme aduce multe probleme, deoarece teama de a-1 uita este considerabilă. Aceste temeri planează ca o umbră asupra fiecărui spectacol. Dacă, dintr-un motiv oarecare, memorizarea timpurie nu poate fi evitată, regizorul trebuie să-i înveţe pe actori s-o realizeze într-o manieră relaxată, (vezi punctele 5 şi 6 de la „îndepărtarea defectelor amatoriceşti", cap. XVIII).

Poate că actorii nu înţeleg de ce, în prima perioadă de repetiţii, nu li se permite să-şi ia acasă partiturile sau scenariile; deoarece chiar şi cel mai tânăr actor porneşte să lucreze asupra unui rol de la învăţarea cuvintelor. De

aceea, ei sunt adesea foarte speriaţi că nu vor putea să memoreze la timp. Este datoria regizorului să-i liniştească.

Toate elementele spectacolului trebuie memorate organic şi simultan. Relaţiile pot **fi** lucrate şi înţelese numai repetând cu partenerii. Numai în cursul repetiţiilor actorul se eliberează de cuvintele pe care încearcă să le memoreze. Când se realizează această eliberare, atunci nu mai este periculos dacă actorul ia textul acasă. Când regizorul observă că actorii săi se integrează în realitatea creată şi că se raportează la toate cerinţele comunicării teatrale, înseamnă că sunt apţi să memoreze şi, de fapt, cei mai mulţi au şi lăcut-o. Nu-i mai rămâne decât să reia unele monoloage mai grele ici şi acolo. Uneori, tot ce trebuie să facă este să le ia actorilor partiturile din mână în timpul repetiţiei şi, spre surprinderea lor, vor şti textul pe de rost!

Dacă s-a pus baza şi Graficul de repetiţii (cap. XVIII) a fost respectat, regizorul va constata probabil că toţi actorii săi sunt de acum stăpâni pe text, înainte de începerea celei de-a doua etape a repetiţiilor. Această metodă de lucru este deosebit de valoroasă pentru copiii- actori, la care frica de a citi şi de a nu putea să memoreze textul devine un obstacol serios şi multora le împiedică dezvoltarea ca actori.

Odată, o regizoare de la un teatru de amatori a vizitat Young Actors Company la o repetiţie cu costume. Surprinsă, mi-a spus: „Probabil că eşti foarte fericită! Toţi tinerii tăi actori îşi ştiu replicile!" E într-adevăr trist dacă judecăm calitatea spectacolului în funcţie de gradul de cunoaştere a replicilor.

Citirea textului cu naturaleţe

Studenţii sunt adesea speriaţi de cuvinte, în special copiii a căror teamă provine din experienţele pe care le-au avut în legătură cu citirea. Când se luptă să pronunţe cuvintele „corect", disconfortul lor este mereu vizibil. La actorul neexperimentat, neputinţa de a citi textul cu naturaleţe este adesea evidentă. Textul devine un şir de cuvinte în loc să fie un dialog, înlocuieşte acţiunea şi relaţiile între interpreţi.

Primul pas pentru a-i ajuta pe studenţi să scape de această obsesie a textului este să le dai altă preocupare. Daţi-le o temă de arta actorului care le va distrage atenţia de la cuvinte şi le va rezolva problema.

Vorbirea neinteligibilă, mişcarea extinsă, dansul, dialogul cântat, contactul şi amânarea memorării cuvintelor sunt create pentru a-i ajuta pe actori în această direcţie. Dacă vor să scape de teama cititului replicilor, actorii trebuie să ajungă să înţeleagă că replicile se nasc din dinamica acţiunii şi a relaţiilor. Pentru cei cu vorbire greoaie, daţi „Vorbirea neinteligibilă" sau lăsaţi-i să improvizeze textul până când se formează relaţiile. Funcţionează. încercaţi!

Un alt mijloc de a „scăpa" de cuvinte este să te concentrezi pe forma cuvintelor, pe imaginea vocalelor şi consoanelor, pe forma lor „fizică", aşa cum este scrisă sau tipărită, independent de sens. într-o lectură la masă, cereţi actorilor să se concentreze mai întâi numai asupra vocalelor, apoi numai asupra consoanelor. Ei trebuie să amplifice vocalele şi consoanele cum doresc - sonor, prin mişcarea corpului, etc. Căutaţi să menţineţi un ritm normal al rostirii. Opriţi exerciţiul când consideraţi necesar şi reluaţi citirea normală a textului. Spuneţi actorilor să se gândească la cuvinte ca la nişte sunete pe care le „toarnă" în forma cuvântului, (vezi la Addenda I „Dă şi preia citind", „Silabisire" şi „Vocale şi consoane").

Simţul timpului

Oricât şi-ar dori actorii, simţul timpului *nu poate fi format în mod cerebral.* O asemenea calitate se poate căpăta numai prin experimentare. De aceea, plasarea rigidă în scenă şi executarea mecanică a indicaţiilor trebuie lichidată cât mai grabnic. Simţul timpului trebuie să-i vină actorului din forul său lăuntric.

Se crede, în general, că numai actorii foarte experimentaţi au simţul timpului. Totuşi, având în vedere că atunci când spunem „experimentat" ne referim la acel actor care este conştient de sine, care are capacitatea de a se adapta la cerinţele scenei, ale celorlalţi actori, care îşi cunoaşte răspunderea pe care o are faţă de spectatori, înseamnă că orice student-actor îşi poate dezvolta într-un anumit grad simţul timpului.

Dacă actorul rezolvă probleme, efectul cumulativ al tuturor exerciţiilor din ateliere îi va dezvolta simţul timpului; căci orice problemă cere ca actorul să joace realmente şi în asta rezidă selectivitatea şi adaptarea la stimuli multipli. Actorul care şi-a format simţul timpului va şti dacă piesa trenează, dacă sunt scăpate reperele, dacă acţiunea nu e vie - pe scurt, dacă „oaspeţii" săi nu gustă spectacolul.

Dacă actorii nu au avut parte de antrenament specific, încercaţi să găsiţi o problemă de rezolvat în fiecare scenă a scenariului. Cereţi-le actorilor să se concentreze asupra problemelor, exact cum ar face-o în atelier. Asta îi va ancora în mediul înconjurător scenic şi îi va ajuta să-şi *obiectiveze* munca, ceea ce este esenţial pentru simţul timpului, (vezi şi în cap. II).

Promptitudinea preluării replicilor-reper

Preluarea lentă a replicilor-reper încetineşte mult scena. Dacă actorii preiau cu întârziere reperele şi în a treia etapă a repetiţiilor, înseamnă că n-au rezolvat complet problema participării şi a relaţiilor. Atunci trebuie folosite alte procedee.

Regizorul poate pocni din degete simultan cu replicile-reper, „umbra" actorului poate fi utilizată pentru a încuraja o preluare mai rapidă; se mai poate folosi aruncarea unei mingi de la unul la altul: când prinde mingea, actorul trebuie să înceapă să vorbească; sau regizorul îi poate cere actorului mai lent să înceapă să vorbească pe ultimele cuvinte ale replicii partenerului.

Trebuie să li se atragă atenţia actorilor că promptitudinea replicilor nu înseamnă o vorbire mai rapidă. Dacă cineva are o vorbire lentă, atunci tempo-ul trebuie să rămână lent, chiar dacă „intrarea" se face rapid.

Râsul la repetiţii

În a doua etapă de repetiţii, actorii sunt de obicei eliberaţi de încordările şi tensiunile de la început, comunică bine, mişcările le sunt destul de sigure şi pot să înceapă să se distreze mai mult. „Distracţia" aceasta se referă la plăcerea de a lucra la piesa respectivă, împreună cu ceilalţi actori. Râsul necontrolat şi glumele „inteligente" din timpul repetiţiilor trebuie considerate de regizor exact ceea ce sunt.

Dacă râsul este moderat şi aduce bucurie, este folositor. De cele mai multe ori denotă un moment de revelaţie. în acest caz nu împiedică, ci ajută munca. Dar dacă conţine elemente de isterie, este distructiv şi trebuie tratat cu precauţie de către regizor. Regizorul trebuie să-1 asculte atent şi cu timpul o să ştie ce înseamnă, la fel cum o mamă distinge ce înseamnă fiecare plâns al copilului ei.

Deşi actorii îl asigură pe regizor că „n-o să râdă niciodată pe scenă", el se poate îndoi de promisiunea lor. S-ar putea să-i ajutaţi spunându-le *„Povestea supei":* Soţia încearcă să-1 convingă pe soţ să nu mai facă zgomot când mănâncă supă, deoarece în curând vor avea invitaţi la cină. „Stai, dragă, liniştită! Cât timp suntem singuri pot să fac câtă gălăgie vreau. Dar, când o să avem musafiri, o să-mi mănânc supa fără zgomot." Când au avut musafiri bărbatul a fost foarte atent să nu facă zgomot; totul a mers bine la primele câteva linguri. S-a descurcat atât de bine, încât s-a relaxat cu totul. în timp ce mânca era tot mai mulţumit de sine şi, cu cât era mai mulţumit de sine, cu atât sorbea supa mai tare. în faţa oaspeţilor jenaţi, a terminat supa făcând mai mult zgomot ca niciodată.

Uneori, când grupul pufneşte în râs în timpul repetiţiei, regizorul îi poate lăsa pe actori să-1 consume, ajutându-i chiar să râdă şi asociindu-se la glumele lor. Dacă însă râsul este incontrolabil, el trebuie să recunoască primejdia, să oprească scena şi să înceapă alta.

Actorii tineri şi amatorii mai în vârstă spun adesea, „El mă face să râd". Dar este important să li se explice că nu „el" este acela care îi face să râdă. Propria lor lipsă de concentrare, oricare i-ar fi cauza, este de vină. Uneori râsul este un mijloc de a se sustrage din mediul scenic şi de a deveni un spectator critic. Actorii joacă un rol şi deodată *îşi văd prietenii* în loc să vadă celelalte personaje. Sau *se văd pe sine* făcând ceva, exprimând o emoţie care iese din comun.

Râsul înseamnă *energie* şi actorii vor învăţa că impactul lui fizic asupra corpului poate fi *recanalizat într-o altă emoţie.* Ca şi în ateliere, şi în repetiţii studenţii-actori trebuie să înveţe „să-şi folosească râsul". Râsul poate să fie uşor transformat în lacrimi, furie, râs prefăcut, acţiune fizică, etc.

Stagnarea

Există două momente când actorii pot să stagneze: unul este în timpul repetiţiilor, celălalt în timpul jucării spectacolului . Când acest lucru se produce, este un semn de pericol grav, căci, atunci când actorii devin mecanici şi fără viaţă, înseamnă că s-a greşit undeva.

Uneori cauza este o slăbiciune în structura de bază a spectacolului; alteori poate să fie un obstacol trecător. Câteodată materialul ales este sărac, iar regizorul nu-l poate lucra decât la un nivel superficial. Uneori actorii au încetat să se joace şi, în loc să fie spontani şi creativi, se mulţumesc să se autorepete. Sau şi-au pierdut concentrarea şi au început să generalizeze mediul înconjurător, Undele, relaţiile, astfel că pentru ei nu mai există nici o realitate. Repetiţiile, ca şi piesele, trebuie să aibă o temă ce se dezvoltă continuu şi un punct culminant. Stagnarea poate fi un semn că regizorul a neglijat să planifice cu grijă timpul de repetiţii pentru a crea maximum de inspiraţie şi interes pentru actorii săi (vezi „Graficul repetiţiilor", cap. XVIII).

Mai mulţi factori pot determina stagnarea actorilor în timpul repetiţiilor:

1. Regizorul a pus piesa din afară, a dat actorilor fiecare mişcare, fiecare acţiune, fiecare inflexiune vocală.
2. Actorii au memorat textul şi acţiunile prea devreme. Personajele, plasarea în scenă, etc. au fost stabilite înainte să se dezvolte relaţiile cu partenerii.
3. Actorii au fost prea mult timp izolaţi de celelalte aspecte ale producţiei şi au nevoie de un stimulent. Regizorul trebuie să introducă o piesă de decor frumoasă, o piesă de costum sau un element de recuzită şi să le aşeze în spaţiu astfel încât să obţină efectul maxim. Intensificaţi atmosfera teatrală pe măsură ce se apropie a treia etapă a repetiţiilor. Asta deschide noi perspective pentru actori şi dă vitalitate spectacolului.
4. Actorii au nevoie să se bucure mai mult, să se joace. Acest lucru se poate realiza dacă regizorul îşi schimbă atitudinea sau foloseşte jocurile. Este un lucru deosebit de important pentru copii sau amatori, unde sunt necesare uneori luni de studiu în atelier până când participarea lor la problemele teatrale creează o energie suficientă pentru a le menţine interesul fară stimuli exteriori. Jocurile tradiţionale (Addenda II) sunt excelente pentru orice grup care repetă.
5. Actorii cu un orizont mărginit au ajuns la convingerea că şi-au atins scopul şi au creat personajele. Ei vor să înceapă să joace spectacolul. Uneori numai unul sau doi actori au dificultăţi. Fie nu le place rolul, fie cred că li s-ar fi cuvenit un rol mai important.

Alte greşeli care duc, de obicei, la stagnare:

1. Imitarea unor spectacole precedente.
2. Seducţia exercitată de reacţia publicului.
3. Jocul invariabil acelaşi. (Actorii îşi pot varia jocul la infinit, în limitele structurii piesei.)
4. Recitalurile „solo" (fără a ţine seama de partener).
5. Actorii devin leneşi şi indolenţi.
6. Actorii pierd din vedere detaliul şi generalizează obiectele şi relaţiile scenice, (folosiţi „Verbalizarea Unde-lui", cap. IV).
7. Actorii au nevoie de „paza" regizorului.
8. Piesa are nevoie de repetiţii care s-o ridice.

O problemă interesantă a apărut în cazul unui actor care juca primul spectacol din viaţa sa. Era vorba despre un azil; personajul său era un vecin din cartier care făcea un lucru foarte bun luând poziţie în faţa ticălosului din piesă. La primul spectacol a primit aplauze furtunoase. La următorul spectacol, însă, nu a fost aplaudat deloc, lucru care 1-a uimit. Voia să afle ce s-a întâmplat. - *Când ai jucat prima oară, erai într-adevăr furios şi toţi au văzut asta. La al doilea spectacol nu te gândeai decât la aplauze.* S-a gândit o secundă, a dat din cap, apoi şi-a suflecat mânecile şi, cu braţele îndoite, a zis: „- Stai să vezi ce-i fac di seară!"

EXERCIŢII DE ARTA ACTORULUI PENTRU REPETIŢII

Intercalarea unui exerciţiu de arta actorului într-o repetiţie care bate pasul pe loc, îi împrospătează şi pe actori şi pe regizor. în majoritatea cazurilor, regizorul trebuie să aleagă exerciţiile care ajută la rezolvarea problemelor piesei, aşa cum s-a arătat mai înainte în acest capitol. Uneori sunt totuşi utile exerciţii independente de piesă, având darul de a stimula energia actorilor şi de a ajuta procesul de maturizare.

Repetiţiile de început ar trebui să folosească cel puţin un exerciţiu de arta actorului. „Graficul repetiţiilor" de la capitolul XVIII sugerează mai multe metode pentru asta; dar acela nu este decât un plan general la care fiecare regizor ar trebui să adauge sau să scadă, în funcţie de problemele specifice care apar.

Vorbire neinteligibilă

întrucât vorbirea neinteligibilă (cap. IV) cere implicarea întregului trup pentru a realiza comunicarea, ne oferă exerciţii excelente pentru cele trei etape de repetiţii. Vorbirea neinteligibilă îi deschide rapid pe actori şi-1 ajută pe regizor să vadă potenţialul individual al fiecărui membru al grupului. Deoarece fizicalizează relaţiile şi implicarea în situaţie, are o valoare extraordinară în dezvoltarea spontană a acţiunii şi a plasării în scenă, oferind totodată regizorului multe sugestii.

Dacă este folosită de la începutul repetiţiilor, vorbirea neinteligibilă accelerează fiecare aspect al spectacolului. Am făcut un experiment cu o piesă într-un act care avea ca timp de repetiţie doar opt ore, iar actorii aveau puţină experienţă. Am folosit vorbirea neinteligibilă timp de două ore şi jumătate, adică o pătrime din timpul total de repetiţii. Spectacolul rezultat avea o vitalitate neobişnuită, iar distribuţia îl juca cu uşurinţa unor actori experimentaţi.

Folosiţi vorbirea neinteligibilă în repetiţii, mai ales cu actorii care nu au făcut ateliere cu acest exerciţiu. Apoi, lucraţi asupra problemelor din piesă folosind vorbirea neinteligibilă. O scenă care nu „merge" în vorbirea neinteligibilă este o scenă fără realitate şi, ca atare, fără viaţă. Comunicarea teatrală nu se poate face prin cuvinte, actorul trebuie *să fizicalizeze.*

Unde

Exerciţiile pentru spaţiu (cap. IV) pot fi utilizate chiar de la începutul repetiţiilor. în timpul celei de-a doua lecturi la masă desenaţi pe tablă o schiţă a spaţiului scenic (dacă este prea devreme pentru detalii, aproximaţi) şi aşezaţi-o în faţa grupului, astfel încât să o poată verifica. Cereţi actorilor să se gândească, în timpul lecturii, că sunt în decorul respectiv. Spuneţi-le să se concentreze asupra culorilor, a vremii, asupra stilului costumelor. (Utilizaţi acest exerciţiu numai cu actorii care au făcut ateliere de spaţiu.)

împărţiţi actorii în grupuri mici şi cereţi-le să ia contact cu toate obiectele de pe scenă. Scena este goală, iar schiţa de pe tablă foloseşte drept reper. Jocul poate să aibă sau să nu aibă legătură cu problema din scena respectivă; dar schiţa este pentru piesa la care se lucrează.

Exerciţiul „Unde specific" (cap. IV), cu obiecte reale, este foarte util şi trebuie dat după câteva parcurgeri ale textului. Dacă piesa cere o ieşire de incendiu, o uşă de şifonier, o uşă de la baie, un pat pliant, un telefon, un safe, actorii (împărţiţi în grupuri mici) trebuie să folosească exact aceste elemente de decor pentru improvizaţia lor. Ei vor trebui să facă o scenă în jurul acestora, independentă de acţiunea piesei, dar vor trebui să joace personaje similare. (Bătrânul din piesă trebuie să fie bătrânul din improvizaţie). În exerciţiile de „Unde specific", actorii trebuie să lase piesele de decor să le sugereze situaţia.

Dacă sunt folosite unele sau toate sugestiile de mai sus, actorii se vor mişca cu uşurinţă în spaţiul scenic încă de la primele repetiţii.

Contact

Uneori, vedem piese în care actorii stau nemişcaţi în micile lor zone de joc, temându-se să se atingă, să se uite direct unii la alţii sau să asculte ce spune partenerul. Contactul clar între actori, în care o mână ţine realmente braţul altuia sau privirea unuia o întâlneşte cu adevărat pe a celuilalt, face spectacolul mai viu, mai concret. Publicul simte când se produce un contact real. Iar regizorul trebuie să le reamintească asta actorilor săi de-a lungul repetiţiilor.

Contactul se poate realiza prin *atingere,* prin *folosirea obiectelor* sau prin *privire* (vezi „Mersul prin Substanţa invizibilă III", cap. III). O distribuţie care nu a avut parte de antrenament specific poate câştiga mult, dacă regizorul îi acordă timp şi lucrează o scenă din piesă ca pe un exerciţiu de contact.

Exprimarea acţiunii interioare cu ajutorul obiectelor

Exerciţiile de folosire a obiectelor pentru a exprima acţiunea interioară sunt *întotdeauna* utile în cursul repetiţiilor şi ar trebui aplicate ori de câte ori este nevoie de „fizicalizare" (cap. XI).

Mişcare extinsă

Folosirea în timpul repetiţiilor a mişcării extinse şi a mişcării necesare în exerciţiile cu Substanţa invizibilă, ajută la *asumarea* întregii mişcări scenice. Asemenea exerciţii rup izolarea statică, în care se mai află mulţi actori, în ciuda faptului că lucrează la alte probleme de arta actorului. Fiind deosebit de utile pentru piese fantastice, exerciţiile de mişcare sunt de mare ajutor şi în cazul pieselor realiste. încercaţi apoi invers, faceţi exerciţii de „Nemişcare". Exerciţiile cu Substanţa invizibilă (cap. III) pot fi folosite în paralel cu dansul şi cu mişcarea extinsă şi pot fi aplicate în repetiţii cu rezultate bune.

Acest tip de repetiţie îi ajută pe actorii, tineri sau în vârstă, să înţeleagă că actorul sau dansatorul, când se află pe scenă, nu „stă şi aşteaptă să-i vină rândul". întreaga lui fiinţă, chiar atunci când stă complet nemişcat, trebuie să fie mereu gata să intervină prompt în acţiune. Acest lucru dă scenei o energie remarcabilă şi, uneori, chiar o calitate coregrafică.

Pe nevăzute

Ca şi în atelier, exerciţiul „Pe nevăzute" (cap. VII) va forţa actorul *să asculte* şi-1 va ajuta să se mişte ferm în mediul înconjurător al scenei, simţind spaţiul în jurul său şi dezvoltând simţul „prezenţei" celuilalt. în timpul repetiţiilor, acest exerciţiu se face, de preferinţă, după ce actorii îşi cunosc deja textul şi sunt familiarizaţi cu scena.

Lucrul pe întuneric poate ajuta repetiţiile, deşi regizorul nu-şi poate vedea actorii. Totuşi, întunericul îl ajută pe regizor să-şi *audă* actorii şi pe actori să se audă unii pe alţii. Este ceva similar cu „Ascultarea" prezentată mai jos. Dacă actorii nu au posibilitatea practică de a se mişca, atunci, exact ca în repetiţia relaxată, cereţi-le să spună textul aşezaţi pe scena cufundată în întuneric.

Ascultarea actorilor

La diverse intervale de-a lungul repetiţiilor, regizorul trebuie să se întoarcă cu spatele la actori şi să-i asculte. Ascultându-i, fără a-i vedea, regizorul poate descoperi adesea că există slăbiciuni în relaţii, lacune în „vederea cuvântului", că unele personaje nu sunt credibile şi că unii actori Joacă".
În teatrul de improvizaţie se distinge imediat dialogul gratuit.

A vedea cuvântul

Exerciţiile de vizualizare a formei cuvintelor (cap. X) sunt bune pentru repetiţiile „la obiect". Ele ajută la intensificarea şi îmbogăţirea multor replici şi a atmosferei, adaugă acţiune lăuntrică într-un exerciţiu, dacă senzorialitatea conştientă nu este suficientă.

De pildă, unui student-actor care a avut o problemă serioasă cu vorbirea monotonă i s-a dat un exerciţiu special în care trebuia să descrie o inundaţie pe care a văzut-o. Indicaţia de a vedea culoarea, de a se concentra asupra mişcării, sunetului, etc., a avut prea puţin efect asupra vorbirii sale. Dar, întrebat ce a simţit „în interior" când a văzut apa, a răspuns că a avut o senzaţie ciudată în stomac. „Senzaţia ciudată" a devenit în continuare baza indicaţiilor ajutătoare în timpul povestirii sale, iar schimbările au avut loc imediat. Când s-a concentrat asupra groazei de înec, vorbirea lui a prins viaţă. în cazul acestui băiat, dacă ar fi fost întrebat ce emoţie a simţit, nu ar fi ştiut ce să răspundă pentru că i-ar fi fost greu să recunoască faptul că i-a fost frică. Dar, întrebat ce a simţit „înăuntru" (d.p.d.v. fizic), s-a concentrat pe senzaţia fizică şi a înţeles ce a simţit.

Umbra

„Umbra" (cap. VII) nu trebuie utilizată înainte de etapa a treia, cea de finisare. Atunci regizorul trebuie să se urce pe scenă cu actorii săi şi să-i urmărească pas cu pas. înainte de asta, regizorul le va spune că nu trebuie să-şi piardă concentrarea, indiferent ce ar face el; căci, dacă actorii se lasă amuzaţi sau distraşi de felul în care umbra îi urmăreşte, sensul exerciţiului va fi pierdut.

Urmărirea partenerului, „umbrirea" lui îi ajută pe actori să-şi înţeleagă mai bine propria acţiune interioară, să vizualizeze, să intre în contact, să se mişte. De asemenea, va arăta regizorului punctul de vedere al actorului şi îi va clarifica unele lucruri. El trebuie să-i vorbească actorului pe care îl urmăreşte. Stând foarte aproape de el, poate să vorbească foarte încet, ca să nu-i deranjeze pe ceilalţi, şi trebuie să surprindă reacţiile actorului a cărui umbră este, ca şi pe ale altora.

De ce se uită la tine în felul acesta? ... Nu te enervează? ... Cu ce drept o face? ... Crezi că îţi va vorbi? ... De ce se uită aşa pe fereastră? ... De ce nu-l forţezi să se uite la tine?

Exerciţiul le va da actorilor o explozie de energie din partea regizorului; într-un fel, îi expune, cu câteva săptămâni înainte de premieră, la cea mai scrutătoare dintre reacţiile spectatorilor, pentru că „umbrirea" este ca un prim-plan. Dacă se zăpăcesc atunci când umbra îi urmăreşte, înseamnă că nu sunt perfect stăpâni pe rolurile lor şi au nevoie să mai lucreze anumite fragmente.

Această tehnică nu trebuie folosită înainte ca actorii să fie familiarizaţi cu rolurile, să le fi lucrat o perioadă mai lungă de timp, să fi avut loc, cât de cât, maturizarea lor.

Folosirea jocurilor

Asemenea exerciţiilor de dans sau a celor cu Substanţa invizibilă, jocurile descătuşează spontaneitatea şi creează fluenţa în mişcare, elimină mişcările rigide şi îi „adună" fizic pe actori. Jocurile sunt valoroase mai ales pentru a pune la punct scene care au nevoie de un ritm susţinut.

Odată, s-a ivit o problemă dificilă cu o scenă de petrecere, în care şase sau şapte actori trebuiau să se mişte pe scenă, să se cunoască, aşteptând totodată discret semnalul de la conducătorul lor pentru a se dezlănţui şi a crea dezordine. În repetiţie, rezultatul a fost static şi lipsit de spontaneitate. Problema s-a rezolvat în cele din urmă jucând „Cine a început mişcarea" (cap. III). După ce au lucrat exerciţiul de patru-cinci ori, au rezolvat scena de petrecere şi au obţinut calitatea necesară: „privim fară să privim". Energia creată de joc a fost păstrată de actori în cadrul spectacolelor.

O scenă în parc cu trecători traversând scena (creând continue intrări şi ieşiri) a creat o serioasă problemă de timp pentru actori. Traversările nu puteau fi „fixate" prin replici, fiindcă erau necesare încrucişări întâmplătoare şi nu prea multe dintr-o dată. „Ştafeta" (Addenda II) a rezolvat această problemă pentru actori.

Se joacă o dată în alergare, a doua oară jucătorii merg, în loc să alerge, către ţintă şi înapoi. Exerciţiul a rezolvat definitiv problema şi în momentul când unul sau altul ieşeau, ceilalţi intrau imediat.

Regizorul ar trebui să aibă oricând la îndemână câteva cărţi bune de jocuri, cunoscându-le conţinutul, pentru ca să poată rezolva o problemă scenică prin intermediul unui joc.

Această ediţie a „Improvizaţiei pentru teatru" conţine în Addenda II jocuri tradiţionale care sunt făcute, în genera, în combinaţie cu jocurile Violei Spolin ca exerciţii de încălzire sau de energizare. Multe din jocurile publicate aici sunt preluate direct sau adaptate din manualul Nevei L. Boyd („Handbook of Recreaţional Games", 1975).

Biografii

Către sfârşitul celei de-a doua etape de repetiţii, cereţi actorilor să scrie biografiile personajelor lor. Este un mijloc de a-i face să-şi gândească personajul mai profund şi are darul de a produce unele descoperiri. Şi regizorul poate extrage din acest material câte ceva, cu care îl poate ajuta pe actor când este în impas.

Biografia cuprinde tot ce se poate şti despre personajul jucat. Cereţi actorilor să scrie în amănunt despre: studii, părinţi, bunici, mâncăruri preferate, principalele ambiţii, iubiri, duşmănii, distracţiile preferate, felul cum îşi petrece serile, etc. Adăugaţi motivele care au dus personajul în situaţia scenică dată.

Biografia nu trebuie făcută înainte ca personajul să se aşeze în actor. Dacă este făcută prea devreme, efectul este total opus celui scontat, deoarece ţine personajul „în capul" actorului. Din acest motiv, biografia nu va intra în antrenamentul pentru teatrul de improvizaţie şi în locul ei se vor folosi exerciţii pentru dezvoltarea capacităţii de caracterizare (cap. XI). Unele biografii pot fi schematice, neconcludente şi superficiale. Ele nu trebuie discutate, ci pur şi simplu acceptate ca atare şi folosite ca material de referinţă la nevoie. într-o piesă

bine scrisă, actorul trebuie numai să joace scena, deoarece personajul pe care-l vedem îşi poartă trecutul său cu el.

într-o biografie scrisă de o fată de 14 ani, fata şi „băiatul rău" fuseseră colegi de şcoală în copilărie, iar fata îl iubise foarte mult. Deşi acest lucru ar fi fost imposibil d.p.d.v. logic în structura socială a piesei, totuşi a dat relaţiei lor o altă dimensiune. Fata a putut da o nuanţă de dragoste trecută unui personaj pe care acum îl detesta. Desigur, spectatorii nu au ştiut nimic de această „poveste" care a adus mai multă profunzime creaţiei ei. (Când aceşti actori au crescut mari, s-au căsătorit).

SUGESTII PENTRU PRIMA ETAPĂ DE REPETIŢII

1. Trebuie să aveţi încredere în distribuţia aleasă. Uneori, în primele repetiţii, regizorul este cuprins de teama că a greşit în alegerea sa. Dacă este adevărat, faceţi rapid schimbările necesare, căci atitudinea dumneavoastră îi va afecta pe toţi.
2. Fără să spuneţi trupei, alegeţi doi actori „barometru": pe cel mai reactiv dintre ei şi pe cel mai puţin reactiv. în felul acesta veţi şti întotdeauna dacă daţi prea mult sau prea puţin în repetiţiile dumneavoastră.
3. Nu-i lăsaţi pe actori să stea cu ochii lipiţi în partituri când citesc colegii lor. Fiţi atent la acest lucru chiar şi la lecturile la masă şi amintiţi-le să-şi privească şi să-şi asculte colegii.
4. Combateţi obiceiul citirii artificiale chiar din primul moment. La nevoie, folosiţi exerciţii speciale.
5. Rezolvaţi natural replicile-reper făcându-i pe actori să lucreze asupra reperelor de acţiune. *Nu rezolvaţi mecanic acest lucru.*

Dacă devine necesar să lucraţi asupra replicilor-reper, aşteptaţi ultima parte a etapei a doua de repetiţii sau prima parte a etapei a treia.

6. Evitaţi fixarea prea devreme a personajului, textului, acţiunii sau plasării în scenă. Este suficient să le schiţaţi. Aveţi destul timp.
7. Detaliile nu au importanţă în prima etapă. *Nu-i cicăliţipe actori.* De îndată ce „se aşează" personajele şi relaţiile, va fi simplu să adăugaţi detalii. Trebuie să găsiţi viaţa fiecărei scene în cadrul piesei.

SUGESTII PENTRU A DOUA ETAPĂ DE REPETIŢII

Este perioada de „săpat". Actorii sunt acum gata pentru o utilizare mai amplă a propriei creativităţi. Ei construiesc acţiuni cu ajutorul exerciţiilor sau în cursul lecturii textului, iar regizorul le preia, le extinde, le completează, dacă este nevoie. Plasarea în scenă este destul de clară şi aproape toţi actorii sunt stăpâni pe text. Relaţiile sunt clare.

1. începutul auto-disciplinării. Nu se vorbeşte în culise sau în sală. Din acest moment trebuie stabilit comportamentul profesionist pe scenă şi în afara scenei.
2. Dacă baza este bine pusă, regizorul poate trece direct la acţiunea scenică fără riscul de a interveni în creativitatea actorului sau de a stagna procesul. Puteţi să-i flataţi, să strigaţi, să insistaţi şi să daţi paşii exacţi fară a crea spaime sau a prejudicia spontaneitatea. Nu va mai exista pericolul să-i încurcaţi în lucru.
3. în acest timp, dacă e nevoie, puteţi continua unele exerciţii din prima etapă. Exerciţiile de vorbire neinteligibilă sunt deosebit de utile pentru a găsi mai multe acţiuni.
4. Energia regizorului trebuie să fie intensă şi vizibilă pentru actori.
5. Fiţi atent la ivirea semnelor de stagnare şi corectaţi-le rapid.
6. Lucraţi în vederea unei caracterizări mai precise. De asemenea, este important să observaţi nuanţele de acţiune şi de plasare în scenă.
7. Conduceţi minuţios repetiţiile la obiect, reluând o scenă iarăşi şi iarăşi până la deplina ei realizare, până atinge punctul culminant.
8. Folosiţi în repetiţiile la obiect, dacă este nevoie, problemele de arta actorului din ateliere.
9. Dacă întreaga trupă se poate aduna numai de trei ori pe săptămână, regizorul trebuie să facă *zilnic* repetiţii la obiect.

10. Regizorul trebuie să construiască scenele una pe baza celeilalte. Fiecare scenă îşi are propriul început şi sfârşit şi propriul punct culminant. Fiecare scenă care urmează trebuie să vină deasupra, în progresie către punctul culminant al piesei - asemenea unui şir de trepte, una ceva mai sus decât cea dinaintea ei.
11. După punctul culminant scenele următoare coboară treptat către sfârşitul piesei.
12. Lucraţi în exterior ori de câte ori este posibil în timpul acestei perioade. Necesitatea de a nu se lăsa distraşi de ceea ce se întâmplă înjur ajută la exersarea şi maturizarea actorilor.
13. Cereţi actorilor să repete desculţi şi în pantaloni scurţi (dacă vremea o permite). Veţi putea observa mai bine acţiunea întregului corp, veţi putea spune rapid dacă un actor rosteşte doar cuvintele sau fizicalizează situaţia scenică.
14. Ascultaţi-i pe actori tot atât cât îi priviţi. întoarceţi-vă cu spatele la scenă şi concentraţi-vă numai asupra dialogului. Veţi auzi mai clar lectura artificială, rostirea neglijentă, etc.
15. Nu lăsaţi simţul urgenţei să vă facă să opriţi şnururile. *Notaţi-vă* acţiunea ce trebuie reluată când se lucrează asupra unui act sau asupra unor momente. Ţineţi minte: aveţi timp destul.
16. Dacă actorii dau impresia că lucrează în dezacord cu regizorul, aţi face bine să controlaţi *tema generală.* Există una? Regizorul şi actorul urmează acelaşi drum?
17. De obicei actul III merge de la sine. Lucraţi cel mai mult în repetiţiile la obiect actele I şi II. Dacă relaţiile şi personajele sunt bine puse la punct, actul 111 are nevoie doar de rezolvarea piesei.
18. Unele scene trebuie reluate de la un capăt la altul de zeci de ori pentru a fi puse în mişcare. Altele necesită foarte puţină muncă

în afara repetiţiilor obişnuite. O scenă cu efecte speciale nu trebuie să fie stângace în spectacol, chiar dacă e nevoie de multe ore de muncă pentru asta.

SUGESTII PENTRU A TREIA ETAPĂ DE REPETIŢII

Aceasta este perioada de finisare. Piatra preţioasă a fost tăiată şi evaluată şi acum trebuie montată. Disciplina trebuie să fie la cel mai înalt nivel. întârzierile la repetiţii şi necunoaşterea programului trebuie combătute cu hotărâre. în spectacol, un actor care întârzie sau un obiect nelalocul lui poate strica tot.

Organizarea muncii din spatele scenei trebuie începută în acelaşi timp cu munca pe scenă şi regulile trebuie respectate cu stricteţe. în majoritatea teatrelor mici, echipa tehnică este formată tot din amatori. Recuziterii, tehnicienii de sunet şi de lumini trebuie să fie la fel de atenţi în ce priveşte timpul şi responsabilităţile, ca şi actorii, iar responsabilitatea lor trebuie consolidată de la o repetiţie la alta. Orice copil de 10 ani poate fi un tehnician de lumină eficient, dacă i se acordă respect, şi lui şi muncii sale.

Repetiţii „la obiect"

în etapa a treia de repetiţii, regizorul va găsi multe puncte ce trebuie definitivate. în acest moment, şnururile trebuie să aibă fluenţă; procesul de maturizare îşi arată roadele; caracterizarea există. Poate regizorul să meargă mai departe cu actori neprofesionişti? Problemele de ritm şi finisarea personajului sunt oare de nerezolvat? Ritmul şi detalierea cât mai fină a personajului decurg din realitatea esenţială a unei scene.

Este momentul în care repetiţia la obiect este de o valoare inestimabilă, pentru că găsirea acestei realităţi se produce adesea tocmai aici. Regizorul trebuie să programeze cât mai multe repetiţii la obiect în cursul acestei perioade. Dacă întreaga trupă se poate aduna numai de trei ori pe săptămână, puteţi totuşi programa zilnic repetiţii la obiect.

Reevaluarea regizorului

Acum regizorul trebuie să-şi recitească piesa într-un loc liniştit, ferit de tensiunile teatrului. în acest moment, piesa este mai mult decât o proiecţie a propriului nostru ideal. Vă veţi reîntâlni cu dramaturgul şi, asemenea unui medic care observă simptomele pacientului său, veţi vedea probabil foarte clar care este problema spectacolului - şi asta când încă mai aveţi timp să o rezolvaţi.

Recitirea piesei vă va ajuta să reţineţi realitatea şi tema, să observaţi acţiunea piesei şi să descoperiţi încotro se îndreaptă. îi veţi vedea pe actori în mişcare şi veţi descoperi nuanţe ce pot fi adăugate personajului, momente de acţiune scenică ici şi colo, modalităţi de accentuare a atmosferei, de construire a punctului culminant, etc. Toate acestea vor apărea din piesă.

Poate pentru prima oară, veţi putea să coordonaţi imaginile confuze ale repetiţiei într-un tablou clar. Şi veţi vizualiza scena în dimensiunea, culoarea şi cu acţiunea ei. Vă veţi elibera astfel de temerile dumneavoastră, aşa cum repetiţia relaxată îi eliberează pe actori. După toate probabilităţile vă veţi *vedea spectacolul.*

A vedea spectacolul

„A vedea spectacolul" înseamnă pur şi simplu imaginea pe care şi-o face regizorul despre producţia lui - momentul când vede reunite deodată toate aspectele spectacolului - ritmul, caracterizarea, fluenţa şi o unitate limpede a întregului. Multe scene vor fi stângace, decorurile încă departe de a fi terminate, costumele în perioada de discuţii, iar unii actori încă nesiguri, dar cu toate acestea, privit în întregime, va părea o operă unitară.

Regizorul poate vedea acest spectacol unitar pentru o clipă şi apoi să nu-1 mai vadă de-a lungul unui număr de repetiţii. Dar ăsta nu trebuie să fie un motiv de nelinişte - a fost şi va apărea din nou. Acum trebuie să înlăturaţi imperfecţiunile, să întăriţi relaţiile, să intensificaţi participarea şi, pe alocuri, să modificaţi.

Odată ce aţi „văzut" spectacolul, trebuie să-1 acceptaţi, chiar dacă credeţi că trebuia să fie altfel. Este un lucru extrem de important. Sunt puţini regizori mulţumiţi deplin de producţiile lor. Lucrând cu tineri şi cu adulţi neexperimentaţi, regizorul trebuie să fie conştient de posibilităţile lor. Dacă nu sunteţi mulţumiţi de spectacol din cauza limitelor actorilor, trebuie totuşi să înţelegeţi că, în acest moment al dezvoltării lor, este tot ce li se poate cere. Dacă spectacolul este onest, are viaţă şi bucurie, va merita să fie văzut.

Tracul regizorului

Dacă nu vă acceptaţi spectacolul la această dată târzie, le veţi transmite aceste probleme emoţionale şi actorilor. Este momentul când începeţi să aveţi trac şi să vă întrebaţi dacă publicul va accepta şi dacă îi va plăcea spectacolul „vostru". Acest sentiment trebuie ascuns de actori. însuşi procesul de creare a unui spectacol conţine o doză considerabilă de excitare nervoasă. Dacă mai adăugaţi şi propriile isterii, actorii se vor contamina şi ei. în cursul acestei perioade s-ar putea să fiţi irascibili. Explicaţi-le asta actorilor, avertizându-i că s-ar putea să fiţi ursuz în perioada de integrare a aspectelor tehnice. Vă vor răspunde cu toată înţelegerea.

Regizorul care îşi cicăleşte actorii până în ultima clipă, sperând să stoarcă încă ceva de la ei, nu va ajuta cu nimic piesa. Un mod de a preveni acest trac este să lăsaţi spectacolul în ultimele ore de repetiţie în seama aspectelor tehnice.

Machiajul actorului

Acum este momentul potrivit pentru atelierele de machiaj ale personajului, mai ales dacă piesa este o fantezie şi cere un machiaj neobişnuit. Timpul folosit pentru aplicarea machiajului şi pentru ca actorii să experimenteze machiajul personajului, îi va ajuta în munca scenică. Aşa cum textul trebuie să vină ca o parte a actorului, tot astfel trebuie să apară şi machiajul. Este mult mai bine ca fiecare actor să-şi elaboreze machiajul, cu asistenţa unor persoane cu experienţă, decât să i-1 aplice alţii.

Ori de câte ori este posibil, încurajaţi studiul personajului. La „Compania tinerilor actori", în timpul repetiţiilor la „Plecarea clovnului", l-am invitat pe Bobby Kay, un clovn de la Clyde Beatty Circus, să-i înveţe pe actori despre clovni şi despre machiajul lor. Poveştile lui cu tradiţiile din spatele spectacolelor cu clovni şi mândria cu care fiecare clovn îşi pune „semnul distinctiv pe faţă" i-au fermecat atât de tare pe tinerii actori încât, atunci când a sosit momentul să-şi creeze propriile personaje, nici unul nu şi-a făcut doar „o faţă veselă". Fiecare se străduia să-şi pună pe faţă „semnul distinctiv" cu toată personalitatea cu care un clovn adevărat îşi creează personajul.

Este recomandabil ca, după o şedinţă sau două, fiecare actor să facă o schiţă a machiajului său şi să o păstreze ca să se poată compara. Dacă machiajul este considerat ca un factor de dezvoltare în procesul general

al experimentului teatral, atunci îl pot învăţa şi copiii de şase ani. (La „Compania tinerilor actori" era un lucru obişnuit să vezi cum un copil de şapte ani ajută pe unul de cinci să-şi aplice machiajul, deşi puteai ghici uşor că, acasă, fetiţa de şapte ani nu putea nici să se pieptene cum trebuie.) Machiajul, ca şi costumul, trebuie purtat cu uşurinţă şi convingere. Nu trebuie folosit pentru prima oară în ziua premierei.

Machiajul nu trebuie să-1 acopere în întregime pe actor, dându-i o faţadă după care să se ascundă. Trebuie privit drept ceea ce este - *o extensie a personajului* şi nu baza lui. Eliminarea machiajului, mai ales la tinerii actori care joacă rolurile unor oameni mai în vârstă, poate oferi o experienţă valoroasă şi pentru actori şi pentru public. Acest lucru este valabil mai ales pentru teatrul de improvizaţie, unde o pălărie, un fular, o barbă pe o sfoară, este singurul costum sau machiaj pe care îl poartă actorul când trece de la un rol la altul.

Astfel, actorii rămân „jucători". Pentru că sunt întotdeauna vizibili personal pentru spectatori şi ajută la crearea „detaşării artistice", esenţială pentru o viziune obiectivă, îi fac astfel pe spectatori „parte a jocului".

Parada costumelor

Este recomandabil să se organizeze parada costumelor odată cu o repetiţie de machiaj. Pe scurt, parada constă în: adunarea actorilor complet costumaţi şi machiaţi, aşa încât regizorul să-i vadă cum arată în lumina de spectacol. Se pot face rapid modificările necesare, astfel încât totul să fie potrivit, confortabil, etc. Dacă nu este timp pentru o paradă de costume, o puteţi combina cu o repetiţie.

O paradă de costume poate fi obositoare sau agreabilă, în funcţie de organizarea ei. Dacă se poate, regizorul trebuie s-o programeze într-un moment când actorii sunt odihniţi şi nu au alte obligaţii. Poate ajuta ca ultima săptămână să fie veselă şi relaxată, nu agitată şi încordată. Parada nu trebuie făcută în grabă. S-ar putea ca regizorul să aibă nevoie de un număr considerabil de ore pentru această paradă, în funcţie de felul piesei şi de numărul actorilor distribuiţi.

Prima repetiţie cu costume

Există o veche superstiţie în teatru care spune că „o repetiţie cu costume proastă înseamnă un spectacol bun". Nu este decât o încercare de a-i feri pe actori de descurajare. Prima repetiţie cu costume trebuie ferită pe cât posibil de încordare şi enervare, în ciuda confuziei pe care o generează aproape întotdeauna. Mai bine să pară mai fără viaţă, decât să fie o repetiţie în care domneşte haosul.

În nici un caz prima repetiţie cu costume nu trebuie oprită odată cu ridicarea cortinei. Ca şi în şnururi, regizorul trebuie să-şi noteze şi să stea de vorbă cu actorii după fiecare act pentru a corecta vizibilitatea, lucruri neşlefuite, etc. Puteţi să introduceţi numai modificări care nu contravin muncii precedente.

Dacă nu aveţi „un spectacol" la prima repetiţie cu costume, nu o să obţineţi unul extenuând actorii în ultimul moment. Trebuie să aveţi încredere în dumneavoastră şi în actorii dumneavoastră. De obicei, prima repetiţie cu costume este întotdeauna descurajatoare, dar vine o a doua, vine şi vizionarea dinaintea primului spectacol cu public şi spectacolul se ridică.

Şnurul Special

Din punctul de vedere al spectatorilor, pe scenă ***nu există „greşeli***deoarece ei nu cunosc textul sau acţiunile piesei. Aşadar, un actor nu trebuie să-şi facă spectatorii să simtă când a luat-o pe un drum greşit: *Spectatorii ştiu numai ceea ce le arată actorii.*

Şnurul special îi pune complet pe actori pe propriile lor picioare. Elaborat pentru copii, funcţionează în egală măsură şi pentru adulţi.

La un şnur obişnuit deja programat (chiar înainte de repetiţia cu costume), spuneţi actorilor că la orice fel de întrerupere (râs, lapsus, etc.) a unui actor, toţi - *întreaga distribuţie - trebuie să sară în ajutor şi să continue scena.* Dacă nu reuşesc, se vor întoarce şi vor relua actul de la început. De exemplu, dacă un actor întrerupe la sfârşitul actului doi şi nimeni nu-1 ajută, regizorul spune calm: „începeţi actul doi, vă rog!" şi actorii trebuie să reia actul pe care tocmai îl făcuseră.

După câteva reluări, actorii se năpustesc asupra vinovatului de întrerupere. Dacă se întâmplă aşa, amintiţi-le că sunt răspunzători cu toţii de continuitatea piesei şi trebuie să-şi ajute colegii la nevoie (vezi şi observaţiile la propria plasare în scenă - „Principii fundamentale", cap. VI).

Aceasta este expresia cea mai deplină a experienţei colective în acţiune. (Regizorul nu vrea să-i pedepsească pe actori, ci le cere să funcţioneze ca părţi ale grupului. Şnurul special îi desparte pe actori de regizor, ei fiind acum de-adevăratelea „pe cont propriu"). Şnurul special impune o disciplină severă actorului, care este acum direct răspunzător faţă de colegi şi de piesă. Totodată, îi dă un sentiment profund de siguranţă, căci în orice criză sau pericol s-ar afla, grupul îi va veni în ajutor de dragul spectacolului. (Adaptabilitatea constantă şi inventivitatea sunt elemente de bază ale teatrului de improvizaţie, astfel că şnurul special nu va mai fi necesar înainte de spectacol.)

Şnurul special este foarte incitant pentru actori şi-i ţine pregătiţi pentru acel moment în care va fi necesar să-şi ajute un coleg. După unul sau două şnururi speciale, spectacolul va merge, chiar de-ar fi să cadă acoperişul pe actori.

SPECTACOLUL

Publicul constituie ultima spiţă care întregeşte roata şi reacţia sa faţă de piesă şi faţă de jocul actorilor, este extrem de importantă. Spectacolul nu este cu siguranţă capătul liniei. *Este rodul întregului proces creator de realizare a unei piese*; iar spectatorii trebuie să participe la acest proces.

Nimeni nu are dreptul să folosească publicul pentru a-şi atrage merite sau în scopuri exhibiţioniste. Dacă se întâmplă aşa, toată munca regizorului şi a actorilor va fi distrusă. Dacă, pe de altă parte, noţiunea de comunicare cu publicul (împărtăşire) este înţeleasă, actorii vor avea spectacole captivante. Ei vor simţi pulsul publicului, după cum acesta simte pulsul actorilor şi al spectacolului. Semnul distinctiv al actorului de calitate este această *receptivitate faţă de public.* De aceea, este de dorit să se dea cât mai multe spectacole - pentru că acest lucru dezvoltă receptivitatea actorilor.

Libertatea şi creativitatea nu trebuie să treacă niciodată de limitările impuse de piesă. Râsul spectatorilor îl face adesea pe actor să-şi piardă capul (şi Punctul de concentrare). Acest lucru îi modifică şi îi denaturează atitudinea faţă de întreg, făcându-1 să caute să provoace râsul la fiecare spectacol. El devine un actor care munceşte numai pentru aplauze, pentru recompense personale, şi, dacă acest lucru persistă, înseamnă că regizorul a greşit cumva în ce-1 priveşte pe actorul respectiv.

Este greu să prevezi toate problemele care vor apărea în cursul spectacolului. Adesea, regizorul este silit să lucreze cu actori insuficient pregătiţi sau cu idei preconcepute despre ceea ce ar trebui să fie rolul unui actor. Aici va trebui să se ţină seama de experienţa şi temperamentul regizorului. Nu uitaţi să căutaţi aprecierea spectacolului în ansamblu din partea publicului şi nu a unuia sau a doi actori, a decorului sau a luminilor. Reacţia publicului la spectacol vă poate ajuta să vă evaluaţi munca.

PUNCTE DE REPER GENERALE

1. Nu staţi în culise în timpul spectacolului. Totul trebuie să fie atât de bine organizat, încât să meargă „ca pe roate". La nevoie, se pot trimite mesaje în culise.
2. Costumele trebuie să stea întotdeauna corect, nasturii să fie bine închişi. Un alergător care nu este sigur că şortul său va rezista, nu este liber să alerge.
3. Purtaţi-vă calm şi binevoitor cu trupa, dacă trebuie să intraţi în garderobă.
4. Faceţi un şnur între spectacole, dacă este posibil - bineînţeles, dacă nu se joacă în fiecare seară. Dacă nu se poate, o discuţie scurtă după fiecare spectacol va ajuta la eliminarea celor câteva elemente de stângăcie sau neglijenţă care se pot ivi ici-colo.
5. O scurtă discuţie încurajatoare înainte de spectacol este necesară din când în când.
6. Repetiţiile din timpul stagiunii (din perioada când se joacă spectacolul - în teatrul de improvizaţie, n.t.), îi ajută pe actori să-şi menţină concentrarea asupra problemelor piesei şi preîntâmpină lenevia şi generalizarea. Ajută, de asemenea, la clarificarea unor momente întâmplătoare şi la intensificarea celor bune.

7. Actorii trebuie să permită spectatorilor să râdă. Antrenaţi-i chiar de la început în acest sens introducând o regulă simplă: lăsaţi râsul să atingă punctul culminant şi apoi liniştiţi-1 cu o mişcare înainte de a zice următoarea replică.
8. Disciplina de culise trebuie întotdeauna strict controlată.
9. În cursul jucării spectacolelor calitatea actorilor creşte, dacă toţi factorii contribuie la asta. Scena este o radiografie unde se văd elementele structurale. Dacă piesa este prezentată sărăcăcios, dacă „osatura" ei este slabă, se va vedea, la fel cum se vede orice obiect străin la o radiografie. Caracterizările şi relaţiile false şi nesincere ies la iveală. Puteţi explica şi re-explica acest lucru actorilor ori de câte ori este necesar. (în teatrul de improvizaţie acest punct se referă la structura scenei. Dacă o scenă este construită doar pe glume sau actorii se dau mai deştepţi decât spectatorii, se vede la radiografie. O „poantă" adevărată decurge din scenă.)
10. Lucrul conform programului de repetiţii prezentat în acest capitol nu va produce poate un actor deplin maturizat de la primul său spectacol, dar el va fi, fără îndoială, pe drumul cel bun.
11. Dacă spre sfârşitul stagiunii actorii hotărăsc „să mai scurteze", amintiţi-le că ultimul lor spectacol este primul pentru public. Bucuria trebuie să vină din jucarea spectacolului, nu din farsele făcute colegilor.

Capitolul XVIII CONCLUZII ŞI PROBLEME SPECIALE

Fiecare piesă şi fiecare grup este diferit şi are problemele sale specifice, dar nevoia de creştere şi expresie creatoare este valabilă pentru toţi. Nu uitaţi că tehnicile necesare pentru repetiţie s-au dezvoltat în atelierele de arta actorului.

Deosebiţi ***creşterea*** de *forţare,* ***regia organică*** de *regia mecanică.* Nu uitaţi că mecanismele sunt simple mijloace şi că o pocnitură din degete pentru a obţine o replică promptă poate fi utilă, dar folosirea umbrei, aruncarea mingii, etc. vor dezvolta reacţia organică necesară promptitudinii replicilor.

GRAFICUL REPETIŢIILOR

Tabelul de mai jos reprezintă planul de lucru urmat cu succes deplin de autoare de-a lungul carierei sale, lucrând cu actori începători. Acest plan a dat rezultate remarcabile, dar, bineînţeles, poate fi modificat după cum doreşte fiecare regizor.

GRAFICUL PRIMEI ETAPE DE REPETIŢII

Regie	***Obiectiv***
Copiii încep de aici. Povestiţi-le piesa. Vorbire neinteligibilă. Daţi ideea aranjamentului scenic.	Ajută distribuţia. 11 orientează pe actor în scenă. Preocupare de la început pentru relaţii.
Lectura piesei cu voce tare de către regizor, apoi distribuţia rolurilor. Sau: distribuirea rolurilor şi apoi lectură cu voce tare.	
Din nou Vorbire neinteligibilă. Adăugaţi Unde şi faceţi pe tablă schiţa de decor. Personajele aşa cum	Familiarizează actorii cu realitatea scenică, începe gândirea imaginii scenice.

sunt distribuite. Adulţii încep aici după distribuire.	
Lectură la masă, oprind pentru pronunţie, greşeli tipografice.	Uşurează utilizarea partiturilor şi familiarizează cu conţinutul.
A doua lectură la masă:	
a) PDC pe vederea cuvântului: „Vocale şi consoane" (Addenda I)	a) dă dimensiune cuvintelor.
b) concentrare asupra culorilor, partenerilor, vremii.	b) ajută la înţelegerea cuvintelor.
c) concentrare pe vizualizarea decorului.	c) leagă cuvintele spuse de mediul înconjurător scenic.
Repetiţie cu mişcare; cu partiturile în mână; actul I. Se dă schiţa generală a decorului.	Plasare non-regizorală în scenă. Dacă este necesar, se poate face o plasare generală, stabilind realitatea creată.
a) „Unde specific" (cap. IV)	a) dă flexibilitate în folosirea decorului, în special în poveşti.
b) Repetiţie cu mişcare; cu partituri; actele II şi III.	b) plasare non-regizorală în scenă - regizorul îşi notează acţiunile scenice care apar.
a) Mişcare extinsă urmând mişcarea necesară piesei. „Dialog cântat" (cap. X); jocuri.	ajută acţiunea scenică, libertatea de mişcare (apar plasări în scenă neobişnuite). Dezvoltă personajul, ritmul, simţul timpului şi acţiunea colectivă.
b) Repetiţie cu mişcare cu partituri (textul este aproape învăţat)	b) păstraţi ce se poate din acţiunile nou apărute.
a) Repetiţie cu mişcare a celor trei acte.	Primul pas în a da actorilor senzaţia unităţii întregului spectacol.
b) Oprire pentru clarificarea relaţiilor, atunci când este necesar.	
„Contact" (cap. VII) Partiturile se pot lua acum acasă - exclusiv pentru lecturi *dificile.*	Forţează actorul să-şi vadă partenerul şi consolidează relaţiile şi apare astfel mai multă acţiune scenică. Arată cum să se folosească tehnica Repetiţiei relaxate în timpul lecturii acasă.
a) „Pe nevăzute" (cap. VII) (actorii stăpânesc textul).	a) dezvoltă „al şaselea simţ" - simţul timpului, intensifică mediul scenic şi îl plasează ferm pe actor înăuntrul său dând substanţă spaţiului.
b) Lectură la masă. Concentraţi-vă	b) curăţă vorbirea fără pericol de

asupra cuvintelor.	rigiditate.
c) Concentraţi-vă asupra reperelor de acţiune. d) „Sunet extins" (cap. X) Strigăt la distanţe mari (Unde). Repetiţii în aer liber, dacă e posibil. Regizorul stă la mare distanţă de scenă indicând: „Fă-te auzit!" când este necesar. Dialog cântat.	c) preluarea promptă a reperelor. d) dezvoltă organic impostaDia vocii

Exerciţiul „Explorare şi intensificare" (cap. X) trebuie folosit în toate etapele de repetiţii. Stimulează explorarea subiectului şi a relaţiilor.

GRAFICUL ETAPEI A DOUA DE REPETIŢII

Regie	***Obiectiv***
Repetiţie relaxată	înlătură nesiguranţa, îi ajută pe actori să vizualizeze întreaga mişcare şi mediul scenic (inclusiv pe sine însuşi). Arată că dialogul este o parte organică a piesei.
Şnur complet odată pe săptămână începând din acest moment. Se vor purta diverse piese de costum. Fără întreruperi (faceţi însemnări).	Se obţine continuitatea piesei. Accelerează procesul maturizării.
a) repetiţii pe acte, cu opriri.	a) intensifică toate aspectele piesei.
b) mişcare scenică: „De ce ai făcut asta?"	b) dă motivare acţiunii.
a) improvizaţia în jurul problemelor (conflictelor) piesei.	întăreşte caracterizările individuale şi relaţiile în grup; util în scenele de masă.
b) improvizaţii în afara piesei. „Ce este dincolo?" (cap. IV)	Aduce viaţă şi Acord colectiv scenelor.
„Vorbire neinteligibilă" Repetiţii „la obiect"	Aduce noi sensuri cuvintelor şi acţiunii de dincolo de cuvinte. Creează acţiune scenică.
„Nemişcare"	Stimulează energie proaspătă din surse mai profunde.
Repetiţii cu elemente de costum, mânuirea unor elemente dificile de recuzită; verifică biografiile. Repetiţii în picioarele goale.	11 ajută pe actor în continuarea construcţiei personajului.

Probleme de arta actorului bazate pe situaţii din piesă - inversaţi rolurile.	Ajută la înţelegerea personajelor, la dezvoltarea piesei ca un tot unitar.
Repetiţii „la obiect" cu atenţie pe acţiune. Dacă spectacolul are scene dificile, încercaţi-le diferit; faceţi jocuri: folosiţi exerciţiile pentru Substanţa invizibilă.	Elimină stângăcia, deschide calea acţiunii scenice complexe. Aduce noi perspective.

GRAFICUL ETAPEI A TREIA DE REPETIŢII

Regie	***Obiectiv***
Regizorul reciteşte piesa. Şnururi complete mai frecvente. Repetiţii cu machiaj.	Aplicarea a ceea ce au învăţat şi experimentat. Dă fluenţă spectacolului.
a) Repetiţii pe acte, cu opriri. Aduceţi elemente interesante de decor şi recuzită.	a) intensifică toate aspectele piesei.
b) „Umbra", „Ieşiri şi intrări", „început şi sfârşit".	b) ajută la fizicalizare, aduce un plus de inspiraţie, sporeşte energia şi creează acţiune scenică.
c) Lucraţi la promptitudinea replicilor, a intensificării vorbirii şi reacţiilor.	c) se obţine o îmbunătăţire a ritmului.
Repetiţii „la obiect". Mişcare scenică.	11 ajută pe actor să-şi înţeleagă rolul. Intensifică momentele importante. încurajator.
Şnurul special.	Grupul funcţionează ca un întreg. Actorii vor face faţă oricărei crize în timpul spectacolelor - vor fi capabili să se ajute reciproc.
Ultima săptămână de repetiţii. Şnur tehnic, parada costumelor, repetiţie cu machiaj.	Integrează aspectele tehnice producţiei.
Prima repetiţie cu costume. A doua repetiţie cu costume.	Integrează toate elementele spectacolului.
Avanpremieră.	Se stabileşte contactul cu un public receptiv.
Zi de odihnă.	Eliberează tensiunile ultimei săptămâni.

Primul spectacol public.	Deplina expresie creatoare.

CONDUCEREA REGIZORALĂ A COPILULUI-ACTOR

(vezi şi capitolele XIII-XV)

Majoritatea tehnicilor folosite în acest manual, tehnici non- autoritare de antrenament al actorului şi de conducere regizorală spre spectacol, au fost dezvoltate încă de la început cu unicul scop de a menţine copiilor de la 6 la 16 ani plăcerea de a juca, în momentul în care îi dedicăm acestei mari arte. Băieţii şi fetele noastre pot învăţa să fie actori şi nu exhibiţionişti. Li se poate inocula o mare dragoste de teatru astfel încât spectacolele lor să aibă adevăr, exuberanţă şi vitalitatea ce trebuie păstrată, căci este proaspătă şi incitantă.

Copiii pot şi trebuie să fie actori în piesele pentru copii. Din păcate, spectatorul obişnuit are un etalon îngrozitor de scăzut pentru actorii-copii şi, cel mai adesea, numeşte talent capacitatea de imitare a clişeelor adulţilor, exhibiţionismul gălăgios sau drăgălăşenia. *Nu avem nici o scuză dacă încercăm să deformăm copilul punându-l să imite pe adult şi nici dacă, în încercarea de a evita această problemă, îi limităm experienţa teatrală la un joc dramatic costumat.*

S-ar putea ca un copil de 12 ani să nu fie capabil să joace un ticălos cu aceeaşi profunzime psihologică cu care ar face-o un adult şi nici nu e de bun gust să facă asta. Totuşi, copilul poate păstra ritmul şi linia personajului său şi poate să-i dea întreaga sa energie. Exact ca şi adultul, el îşi poate dezvolta capacitatea de a selecta câteva caracteristici fizice pe care să le aprofundeze şi pe care să le aducă cu precizie în atenţia spectatorului (vezi cap. XII). (Schimbând cuvântul „copil" cu „actor neprofesionist" şi cuvântul „adult" cu „actor profesionist" în contextul următoarelor paragrafe, veţi vedea că problemele sunt aceleaşi şi pentru copiii şi pentru adulţii amatori.)

Desigur că există piese cu personaje adulte care nu le sunt potrivite copiilor-actori şi că asemenea roluri riscă să-i deformeze. Totuşi, copiii pot juca personajele adulte din piesele fantastice.

în ce priveşte munca din spatele scenei, un recuziter de 11 ani îşi poate verifica lista de obiecte exact ca un adult, un operator de lumină de 12 ani îşi poate urmări reperele notate şi poate manevra exact atâtea comenzi de lumină câte sunt necesare în piesă. Asistentul regizorului tehnic (regizorul tehnic trebuie să fie adult) poate cere actorilor, care îi respectă poziţia, să-şi îndeplinească îndatoririle şi să fie disciplinaţi.

Timp de zece ani, Compania Tinerilor Actori din Los Angeles, folosind exclusiv actori cu vârste între 6 si 16 ani, a jucat în faţa unui public foarte numeros şi a fost mereu prezentă în recenziile teatrale din ziarele metropolitane. Tinerii actori erau respectaţi pentru calitatea muncii lor şi pentru prospeţimea ce străbătea din piesele lor. Copiii- actori pot fi la fel de interesant de văzut ca şi adulţii-actori şi pot întâmpina orice criză apare. La Compania Tinerilor Actori şi, mai târziu, la Playmakers în Chicago, abilitatea de a păşi în rolul altcuiva (ca rezultat al antrenamentului prin improvizaţie) cu foarte puţină repetiţie sau deloc, a fost astfel dobândită, încât foarte rar erau roluri sub nivel. Orice mesaj trimis echipei tehnice, fie că era vorba de a scoate ceva de pe scenă, fie că se cerea închiderea unei scene (teatru de improvizaţie), era rezolvat ingenios şi fară efort de tinerii actori prin acţiunea piesei.

Una din cele mai dificile probleme ce apar în timpul repetiţiilor unui spectacol cu copii este coordonarea vieţii copilului de către adulţi. Un copil nu poate acorda unei activităţi tot timpul şi atenţia sa. De exemplu, poate foarte rar să promită că va mai veni la următoarea repetiţie, atâta timp cât mama sa decide că trebuie să meargă în altă parte. Nu poate fi reţinut după program, deoarece majoritatea copiilor au un program extracuricular foarte activ (teme, sport, lecţii de muzică, cor, etc.).

Vă reamintim câteva **principii,** *utile când lucraţi la o piesă cu copii de până la 15 ani:*

1. Nu fiţi "profesor" în situaţia teatrală. Nu există aici decât regizor şi actori.

2. Puneţi întotdeauna un adult responsabil în spatele scenei; acesta este de obicei asistentul sau un regizor tehnic. Nici părinţii şi nici chiar regizorul nu au voie în culise în timpul spectacolului. La Compania Tinerilor Actori, au funcţionat dintotdeauna cele mai stricte ordine de a-1 ţine pe regizor departe de culise în timpul spectacolului. Şi copiii ştiau să impună regulile.
3. Atât pentru copii, cât şi pentru adulţi, să aveţi la dispoziţie o tablă pe care s-o poată folosi.
4. Toată organizarea din spatele scenei menţionată în acest capitol este potrivită copiilor.
5. Toate sugestiile de repetiţie recomandate vor fi urmate şi de adulţi şi de copii.
6. Asiguraţi-vă că aveţi ceva de mâncare pentru copii, dacă aceştia vin de la şcoală direct la teatru. O cădere energetică este deseori rezultatul foamei.
7. Amintiţi-le copiilor în mod repetat că "publicul nu ştie despre ce este vorba în piesă" şi, astfel, accidentele pot fi făcute parte a piesei.

ÎNDEPĂRTAREA DEFECTELOR AMATORICEŞTI

Mulţi dintre noi am văzut spectacole cu, copii sau cu adulţi neprofesionişti în care nu exista nimic care ar putea "să salveze", decât o licărire întâmplătoare a farmecului natural sau un moment de spontaneitate. Poate că într-adevăr actorii "s-au exprimat pe ei înşişi", dar au facut-o pe seama publicului şi a realităţii teatrale.

Această secţiune stabileşte câteva defecte "amatoriceşti" ale actorilor tineri şi neexperimentaţi cu scopul de a-1 ajuta pe regizor să le recunoască, dar şi de a-i arăta cauzele acestora şi de a-i pune la dispoziţie exerciţiile care să-1 ajute să-i elibereze pe actori de limitările ce produc infirmităţi.

Actorul amator

1. Are un trac foarte puternic.
2. Nu ştie ce să facă cu mâinile.
3. Are o mişcare scenică stângace - se plimbă încolo-încoace, se mişcă fară scop.
4. Simte nevoia de a se aşeza pe scenă.
5. Citeşte replicile tare şi rigid; uită replicile.
6. Are o articulaţie proastă, o vorbire precipitată.
7. De obicei repetă replica pe care a citit-o greşit.
8. Mimează (din buze) replicile partenerilor care joacă.
9. Nu creează acţiune scenică.
10. Nu are simţul timpului.
11. Pierde reperele, nu simte ritmul.
12. Poartă cu stângăcie costumul; machiajul arată rigid, zici că e lipit.
13. îşi spune replicile afectat, în loc să vorbească cu partenerii.
14. E exhibiţionist.
15. Nu are simţul caracterizării.
16. Iese din personaj.
17. îi este teamă să-i atingă pe ceilalţi.
18. Nu-şi impostează vocea şi nu-şi transmite emoţiile.
19. Nu poate lua conducerea.
20. Are relaţii vagi cu ceilalţi actori sau cu piesa.
21. Se ţine de mobilă sau de recuzită.
22. Devine propriul său public.
23. Niciodată nu-i ascultă pe ceilalţi actori.
24. Nu are nici un fel de relaţie cu publicul.
25. Priveşte în jos, deci nu-şi priveşte partenerii.

Lista e cumplită, dar marea majoritate a copiilor sau adulţilor amatori posedă cel puţin zece, dacă nu mai multe, dintre aceste caracteristici.

Cauze şi remedii

1. Tracul este teama de a fi judecat. Actorului îi e frică de critică, de a fi ridicol, îi e frică să nu-şi uite replicile, etc. Când apare la actorul experimentat este, de obicei, rezultatul unui antrenament rigid, autoritar. Poate fi depăşit de înţelegerea dinamică a indicaţiilor: "împărtăşeşte publicului!" şi "Arată, nu povesti!"
2. Majoritatea actorilor imaturi folosesc numai gura şi mâinile. Când studenţii învaţă să acţioneze cu tot corpul (să fizicalizeze), problema "ce să facă cu mâinile" dispare. De fapt, nu va mai apărea după ce studenţii-actori vor înţelege ideea de Punct de Concentrare, pentru că din acel moment vor avea întotdeauna pe scenă o concentrare puternică, obiectivă.
3. O mişcare scenică stângace este, de obicei, rezultatul unei regizări impuse. Actorul se mişcă stângaci atunci când încearcă să-şi amintească mişcarea făcută, în loc să permită ca aceasta să rezulte din realitatea scenică. Orice exerciţiu *cu obiect* e de ajutor aici.
4. Actorul imatur simte nevoia de a sta jos sau se mişcă de pe un picior pe altul pentru că încearcă să se "ascundă" de public. îi lipsesc concentrarea şi asumarea. Aici ajută exerciţiul „Unde cu obstacole" (cap. IV).
5. Citirea mecanică este rezultatul faptului că nu se creează realitatea. Recitarea cuvintelor a devenit mai importantă pentru actor decât înţelegerea sensului lor şi a relaţiilor. Au rămas "cuvinte" în loc să fie „dialog". Vezi definiţia „Dialogului" (cap. „Definirea termenilor specifici"), „A vedea cuvântul" (cap. X), „Vorbire neinteligibilă" (cap. IV), „Repetiţie relaxată" (cap. XVII) şi „Verbalizarea Unde-lui" (cap. IV).
6. Articulaţia proastă şi vorbirea precipitată rezultă de obicei din faptul că actorul nu înţelege că publicul este parte integrantă a teatrului. Articulaţia proastă are aceeaşi sursă ca şi citirea mecanică. în cazul în care actorul are un defect fizic de dicţie sunt necesare exerciţii terapeutice. Vezi cap. X şi mai ales exerciţiul „Sunet extins".
7. Replicile citite greşit şi reluate cuvânt cu cuvânt sunt exemple ale unei memorizări pe dinafară a textului, lucru mortal pentru spontaneitate. învăţatul "pe dinafară" este, de asemenea, cauza multor defecte amatoriceşti. întâmpinarea obstacolelor pe scenă trebuie să devină o *a doua natură,* chiar şi pentru cel mai tânăr actor. Prin antrenament, el învaţă să improvizeze când se pierd replici sau dialogul este citit greşit, (vezi cap. I).
8. Actorii mimează (cu buzele) replicile partenerilor din cauza memorizării premature: au avut acasă scenariul şi au memorat tot ce era scris pe pagina respectivă.
9. Capacitatea de a crea acţiune scenică şi abilitatea de a se plasa în scenă pot veni numai dacă se înţeleg de-adevăratelea relaţiile de grup şi implicarea (vezi cap. VI).
10. Simţul timpului în teatru se poate învăţa. Simţul timpului înseamnă recunoaşterea existenţei celorlalţi în realitatea teatrală.
11. Ratarea reperelor (de acţiune şi de replică) şi incapacitatea de a simţi ritmul (tempo-ul) apar atunci când actorul nu e receptiv faţă de parteneri şi faţă de public. *Toate exerciţiile sunt menite să dezvolte această percepţie.*
12. Actorul este stângaci în costum şi cu machiaj atunci când nu reuşeşte să înţeleagă toate elementele piesei (tema, partenerii, relaţiile, etc.) ca un tot unitar. Sau când i s-a dat un costum dificil în ultimele repetiţii.
13. Declamaţia şi afectarea apar din izolare şi din folosirea scenei în mod subiectiv. Este dovadă de egocentrism şi de exhibiţionism, căci actorul nu este capabil să-şi lege cuvintele de parteneri şi, astfel, de sentimentele interioare care le-au produs, (vezi cap. XI).
14. Exhibiţionistul, copilul "drăguţ", cabotinul - aceste tipuri rezultă din orientarea spre Aprobare/Dezaprobare şi, deci, din lipsa conştientizării sinelui (vezi cap. I).
15. Toată lumea are un simţ natural pentru caraterizare în diferite grade (vezi cap. XII).
16. Când actorul iese din personaj, înseamnă că a pierdut din vedere relaţiile interne ale piesei şi şi-a pierdut Punctul de Concentrare.
17. Aceasta este rezistenţă şi teamă de implicare. Exerciţiile de tipul „Contact" (cap. VII) şi „Dă şi preia" (cap. VI) realizează ceea ce va realiza în mod natural siguranţa crescândă de-a lungul antrenamentului.
18. Proasta impostaţie este cauzată de frică sau de neglijarea publicului ca partener de joc.

19. Incapacitatea de a prelua conducerea se trage adesea din lipsa de obiectivitate sau din comunicarea insuficientă între actori şi regizor. S-ar putea ca actorul să nu fie încă destul de liber pentru a- şi asuma responsabilităţile faţă de grup. „Exerciţiul pentru televiziune" (cap. VIII) dă actorului o privire dinăuntru asupra problemelor regizorale.
20. Actorul care relaţionează foarte puţin sau deloc cu partenerii face ca piesa să rămână la un nivel minim al antrenamentului teatral. Jocurile teatrale şi toate exerciţiile de implicare în grup, de relaţie cu partenerii sunt foarte utile.
21. Când actorul se mişcă ezitant şi fară scop pe scenă, lipindu-se de un scaun sau de altul, înseamnă că îi e teamă de expunerea în faţa publicului - problema centrală a teatrului neprofesionist. O să ajute exerciţiile de acţiune comună a grupului şi includerea publicului.
22. Când actorii ies din piesă şi devin public, caută aprobare. Punctul lor de Concentrare este asupra lor înşişi.
23. Nereuşita actorului de a-şi asculta partenerii este o problemă vitală. înseamnă că relaţiile scenice s-au rupt sau nu au fost înţelese. „Pe nevăzute" (cap. VII) este un exerciţiu extrem de util în realizarea ascultării.
24. Publicul răspunde actorului experimentat (cap. VI). Fiţi conştienţi că indicaţia "împărtăşeşte publicului!" („Include publicul!", "Fă-te auzit!") este primul şi cel mai important pas.
25. Actorul trage totul în mediul său apropiat şi face ca lumea sa să aibă mărimea unui timbru poştal. „Ce este dincolo? " (cap. IV), exerciţiile de „Substanţă invizibilă" (cap. III), „Chemarea" (cap. X) ar trebui să alunge teama actorului de a se mişca spre un mediu mai larg. „Contact" şi „Contact vizual" (cap. VII) vor diminua teama de a-1 privi pe partener.

Exerciţiile din acest manual nu se reduc la eliminarea unei singure probleme. Exerciţiile sunt **cumulative** *şi, dacă sunt folosite* **simultan,** *vor rezolva problemele de mai sus, chiar înainte ca acestea să apară. Curând toţi studenţii vor funcţiona* **organic** *şi, când acest lucru apare, aptitudinile, tehnica şi spontaneitatea necesare în teatru vor deveni* **ale lor** *pentru totdeauna.*

o

w

DEFINIREA TERMENILOR SPECIFICI

Pedagogia este în mod necesar repetitivă pentru că îşi propune ca materialul de studiu să devină propriu studentului. Următorii termeni sunt definiţi păstrând în minte acest principiu, cu speranţa că vor fi mai departe un instrument de lucru. Dacă definiţiile sunt prea detaliate, este pentru că am încercat să le facem accesibile pentru cât mai mulţi cititori, cu diferitele lor sisteme de referinţă, astfel încât să se înţeleagă dedesubturile şi să se clarifice intenţia jocurilor teatrale.

A acţiona: a face să se întâmple ceva; a acţiona în mediul înconjurător; a acţiona asupra, *(engl. Act)*

A arăta: a fizicaliza PDC-ul şi relaţiile cu partenerii; opus verbalizării (a povesti); experienţă spontană; actorul îşi aduce creaţia în realitatea obiectivă prin fizicalizare; a arăta (nu „a demonstra", nu „a juca", n.t.). *(engl. Showing)*

A avea încredere în sistem, a renunţa la orice rezistenţă şi a te lăsa în voia jocului, a situaţiei, *(engl. Trusting the Scheme)*

A crede: ceva personal actorului şi ne-necesar în crearea realităţii scenice, *(engl. Believing)*

A deveni spectator, tendinţa unui actor de a ieşi din realitatea obiectivă şi de a începe să se judece singur în timp ce joacă o scenă; tendinţa actorului de a privi spectatorii ca să vadă dacă „le place" ceea ce face; a-i privi pe parteneri sau pe tine însuţi în loc de a participa la scenă. *(engl. Becoming Audience)*
A interpreta un roi. opus ideii de a juca rolul; a impune un personaj în opoziţie cu a crea rolul pornind de la o problemă; psihodramă; joc teatral; impunerea artificială a personajului asupra sinelui actorului, lucru ce se opune astfel unei dezvoltări naturale, organice prin Relaţie; răspuns subiectiv la întrebarea „Ce este un personaj?"; a te folosi de personaj pentru a te ascunde în spatele lui; o mască ce îl fereşte pe jucător de a se expune; retragere; a juca de unul singur, *(engl. Role- Playing)*

A inventa: re-ordonare a fenomenelor cunoscute, limitată de realitatea personală; provine din intelect; a juca de unul singur, *(engl. Invent)*

A împărtăşi publicului: aduce armonie şi relaţie între actori şi public; a face ca publicul să fie „parte a jocului", a-1 include în joc; indicaţie pe parcurs pentru a dezvolta simţul spaţiului (plasarea în spaţiu); pentru foarte tinerii actori este acelaşi lucru cu „Răsturnarea bărcii"; *Fă-te auzit! Include publicul! împărtăşeşte-ne tabloul scenic! Ajută-ne să te vedem!;* se pot obţine astfel încă de la primele ateliere propria plasare în scenă şi impostaţia vocii; te fereşte de nevoia de a eticheta; dezvoltă capacitatea de a vedea tabloul scenic din afară, deşi eşti în interior, *(engl. Share with Your Audience)*

A învăţa: capacitatea de a experimenta, *(engl. Learning)*

A juca: distracţie, entuziasm, plăcere, încredere; a potenţa (intensifica) problema; a relaţiona continuu cu partenerii de joc; implicare în PDC; expresia fizică a forţei vitale; termen utilizat în loc de „repetiţie" în teatrul de improvizaţie; „Hai să ne jucăm!", *(engl. Playing)*

A juca teatru: a evita PDC-ul sau a-i rezista ascunzându-te în spatele unui personaj; manipularea subiectivă a formei de artă; a folosi personajul sau emoţia ca să eviţi contactul cu realitatea teatrală; oglindire, auto-admirare; un perete între parteneri, *(engl. Acting)*
A juca un roi. a juca la fel ca într-un joc; a juca rolul şi nu pe tine (subiectiv); a comunica o caracterizare şi nu a folosi personajul pentru izbucniri emoţionale; a-ţi păstra identitatea, *(engl. Playing a Role)*

A povesti/Povestire: a verbaliza Unde-le, relaţiile etc. unei situaţii în loc să creezi o realitate şi să o fizicalizezi, în loc să laşi scena să se nască din relaţii, atitudini fizice etc.; inactiv; anti-joc; rezultatele povestirii sunt verbalizarea excesivă, scenarizarea, manipularea; impunerea sinelui în defavoarea problemei, în loc să laşi problema, Scopul să te pună în mişcare; „a juca teatru", „a interpreta", *(engl. Telling)*

A reacţiona: retragere; auto-protecţie; reacţie la acţiunea altuia, în opoziţie cu a acţiona tu însuţi; a ataca pentru a evita să-ţi schimbi poziţia; a te feri de mediu în loc să pătrunzi în el; teama de a acţiona; teama de a-şi asuma responsabilitatea pentru o acţiune, *(engl. React)*

A se naşte: a apărea din invizibil; a deveni vizibil; a ieşi la iveală; revelaţie, *(engl. Emerge)*

A simula: substitut al realităţii; subiectiv, în antiteză cu realul (obiectiv); *Dacă te prefaci, nu e real!;* a te impune pe tine în defavoarea problemei, în loc să creezi realitate; a te gândi la realitatea unei probleme în loc să o faci reală; teatrul de improvizaţie se dezvoltă din realitatea obiectivă; a nu accepta nici o realitate, *(engl. Pretend)*

A vedea: „a vedea" (obiectiv) este termenul opus lui „a crede" (subiectiv); termen utilizat în antiteză cu „a inventa" sau „a te preface"; *Priveşte şi vezi!;* parte a aparatului senzorial; a vedea pentru a putea să fizicalizezi; a lăsa publicul să vadă piesa ca pe un joc; a juca bine; a privi; a privi lumea fenomenelor şi a o *vedea;* a vedea, nu a te uita fix; *Dacă tu vezi, vedem şi noi (publicul)! (engl. Seeing)*
A vedea cuvântul: realitatea fizică a consoanelor şi vocalelor; vizualizarea indusă de un cuvânt; un contact senzorial cu cuvintele; forma sunetelor, *(engl. Seeing the Word)*

Abilitate în caracterizare: capacitatea de a selecta spontan calităţile fizice ale unui personaj ales în timpul improvizaţiei; capacitatea de a folosi imaginea, culoarea, sunetul, atmosfera, etc. pentru a descoperi caracteristicile personajului, *(engl. Character agility)*

Acordul colectiv, decizia grupului; realitatea asupra căreia decid jucătorii împreună; realitatea convenită dintre actori şi public; acceptarea regulilor jocului; căderea de acord a grupului asupra PDC-ului; nu se poate juca fără punerea de acord a grupului; profesorul-regizor coordonează, *(engl. Group Agreement)*

Activitate: mişcare pe scenă. *(engl. Activity)*

Acţiune: energia eliberată în timp ce se lucrează la o problemă; piesa între actori; a juca. *(engl. Action)*

Acţiune interioară: a recunoaşte o emoţie prin răspunsul senzorial; folosirea acţiunii interioare dă jucătorului posibilitatea de a-şi păstra intimitatea sentimentelor (emoţiilor) personale; folosirea emoţiei ca PDC; *Fizicalizează acel sentiment! (engl. Inner action)*

Acţiune scenică: o acţiune folosită pentru a introduce, accentua, intensifica sau sublinia o idee; felul în care actorul îşi urmăreşte Scopurile în cadrul realităţii scenice; calea care face ca „mingea" să sară continuu; acţiunea scenică evoluează din implicarea în PDC-urile succesive şi din Relaţia cu partenerii; „Vorbirea neinteligibilă" este un exerciţiu foarte util în această privinţă, *(engl. Stage Business)*
Acţiune scenică fizică: acţiunea, ocupaţia scenică; ceea ce este creat de actori şi vizibil pentru public; ceea ce împărtăşesc spectatorii între ei; CE-ul. *(engl. Occupation)*

Ad-libitum: a nu fi confundată cu improvizaţia; „libertatea" de acest tip se referă mai degrabă la a te da deştept, nu la dialogul evoluat. *(engl. Ad-lib)*

Auto-identitate: a avea propriul loc şi a lăsa pe fiecare să-1 aibă pe-al său; a fi plasat în siguranţă într-un mediu; eşti acolo unde *eşti. (engl. Self-ldentity)*

Autoritarism: a impune altora propria experienţă, propriile puncte de vedere şi tipare comportamentale; negarea capacităţii de experimentare a altei persoane, *(engl. Authoritarianism)*

Biografii: informaţii, date statistice, trecut, etc. scrise despre un personaj într-o piesă astfel încât să-1 plaseze în anumite categorii care să-1 ajute pe actor în crearea rolului; utile uneori în teatrul obişnuit, tradiţional căci îl ajută pe regizor să-şi cunoască mai bine actorii; trebuie evitată în teatrul de improvizaţie pentru că împiedică selecţia spontană a materialului şi îi opreşte pe jucători de la o experimentare bazată pe intuiţie; indicaţie: *Fără biografii! (engl. Biographies)*

Bucată: un segment; timpul dintre momentele de criză; o serie de scene în interiorul unei scene; poate fi un moment sau 10 minute; „început şi Sfârşit." *(engl. Beat)*

Bun gust: a permite ceva propriului personaj fară a-i impune nimic străin; a nu adăuga ceva ce te îndepărtează de tine însuţi; un anumit „simţ" al naturii problemei, scenei sau personajului; capacitatea de recunoaştere a naturii unui lucru; *(engl. Good taste)*
Calcul, a-ţi lua măsuri de precauţie înainte de a acţiona; a lua decizia de a nu acţiona spontan, *(engl. Judging)*

CE: acţiunea comună a actorilor în interiorul unui Unde; un motiv pentru care eşti undeva: *Ce faci acolo?;* parte a unei structuri, *(engl. What)*

CINE: oamenii dintr-un Unde; *Cine eşti? În ce relaţie eşti cu ceilalţi?;* parte a unei structuri, *(engl. Who)*

Caracterizare: selectarea unor manierisme fizice, tonuri vocale, ritmuri, etc. cu scopul de a juca un anumit personaj sau un tip de personaj; a da viaţă personajului prin realitatea fizică, *(engl. Characterization)*

Comunicare: a experimenta; capacitatea actorului de a împărtăşi realitatea scenică astfel încât publicul să înţeleagă; experimentare directă, opusă interpretării sau presupunerii, *(engl. Communication)*

Conflict: conflictul cu sine sau între parteneri ce necesită luarea unor decizii; scopul de atins; lipsă de acord, de înţelegere; un instrument ce generează energie scenică; tensionare şi detensionare impuse, opuse problemei (urmărirea problemei determină organicitatea). *(engl. Conflict)*

Contact: impact senzorial; implicare fizică şi vizuală în mediul înconjurător teatral (Unde, Cine, public, etc.); a atinge, a vedea, a mirosi, a auzi şi a privi; a cunoaşte ceea ce atingi; comunicare, *(engl. Contact)*

Conştientă: implicare senzorială în mediul înconjurător; a ieşi (a trece) în mediul înconjurător, *(engl. Awareness)*
Conştientizarea trupului: atenţie fizică faţă de tot ce se petrece pe scenă şi în public; abilitate în folosirea tuturor părţilor corpului (uşa poate fi închisă cu piciorul, putem mişca un obiect cu şoldul); fizicalizare. *(engl. Bodily awareness)*

Creaţie: a crea (limitat) plus a intui (nelimitat) egal creaţie, *(engl. Creation)*

Criză: un moment intensificat până la punctul în care e gata să-şi schimbe forma; teatrul (jocul teatral) este o serie de crize; alternativă; punctul culminant sau punctul de ruptură dintr-un moment de criză sau într-o situaţie în care sunt posibile mai multe opţiuni; un moment de tensiune în care nu se ştie ce urmează; actorul trebuie să

fie pregătit să întâmpine orice schimbare, simplă sau extraordinară, pe care s-ar putea să o aducă criza. *(engl. Crisis)*

CUM: plănuirea Cum-ului împiedică intuiţia să lucreze pentru că scenarizarea unei situaţii este opusă capacităţii de a întâmpina tot ce se iveşte în joc; a-ţi pregăti fiecare mişcare, în opoziţie cu a aştepta ceea ce se va întâmpla; teamă de a se aventura în necunoscut; a da exemple de modalităţi de rezolvare a problemei; a juca teatru, *(engl. How)*

Cuvinte: sporovăială, trăncăneală; verbalizare din lipsă de acţiune; *Cuvinte goale!;* scenarizare; multe cuvinte, nu un dialog; cuvinte „în loc de"; ţin eul ascuns, *(engl. Words)*

Date statistice: a transmite publicului şi partenerilor de joc date, informaţii şi/sau biografii; a povesti în loc de a fizicaliza; a exprima un personaj în mod verbal; a folosi date, informaţii, etc. în loc să improvizezi şi să laşi personajul să iasă la iveală de la sine; *Fără date, fără informaţii, fără biografii. Fizicalizează! (engl. Statistics)*

Demnitate: a fi tu însuţi la orice vârstă ; acceptarea celorlalţi aşa cum sunt, fără să încerci să-i schimbi, *(engl. Dignity)*
Detaliu: orice obiect, mic sau mare, însufleţit sau neînsufleţit, care există în spaţiul scenic, *(engl. Detail)*

Detaşare: implicare în Cine, Unde, Ce (o experienţă directă); poziţia optimă; a te distanţa pentru a vedea mai bine (PDC-ul, problema); separarea de egocentrismul nostru permite o relaţie fară implicare emoţională, *(engl. Detachment)*

Diagnostic, abilitatea profesorului-regizor de a găsi probleme necesare pentru a rezolva problemele, *(engl. Diagnosis)*

Dialog: cuvintele pe care actorii le folosesc ca să vorbească unul cu celălalt cu scopul de a construi şi de a aduce la viaţă realitatea pe care au creat-o pe scenă; verbalizarea expresiei fizice a scenei; extensia verbală a implicării şi relaţiei dintre actori; verbalizarea care decurge organic din viaţa unei scene. *(engl. Dialogue)*

Echipament de protecţie: comportamente, maniere, veşminte, IQ, simulări, machiaj, trăsături ale personalităţii, sisteme de referinţă, prejudecăţi, distorsiuni corporale, oportunism şi altele, folosite pentru a ne proteja în viaţă; trebuie văzute ca nişte lucruri de care trebuie să ne eliberăm pentru a uşura procesul de învăţare; statutul social, *(engl. Survival Clothes)*

Egalitate: a nu se confunda cu identitatea (a fi identic); dreptul oricui, de orice vârstă şi cu orice fel de pregătire, de a deveni parte a comunităţii teatrale, de a lua parte la activităţi teatrale, de a descoperi probleme teatrale şi de a lucra asupra lor; dreptul de a cunoaşte, de a învăţa; dreptul de a bate la orice uşă. *(engl. Equality)*

Egocentric, teama de a nu primi sprijin de la ceilalţi sau de la mediul înconjurător; auto-protecţie prost înţeleasă, *(engl. Egocentric)*
Emoţie: mişcarea organică creată de joc; emoţia subiectivă adusă pe scenă nu este comunicare, *(engl. Emotion)*

Emoţionare/Afectare: impunerea sinelui în faţa publicului; a interpreta un rol în loc de a-1 crea, de a-1 juca. *(engl. Emote)*

Energie: nivelul intensităţii cu care actorul abordează problema; inspiraţia ce apare atunci când se rezolvă o problemă; energia ţinută în frâu de rezistenţa la rezolvarea problemei; energia eliberată în timpul „exploziei" (spontaneitate); acţiune-diagnostic; rezultatul procesului (jocului); contact, *(engl. Energy)*

Etichete: termeni ce tind să îşi ascundă provenienţa şi să blocheze cunoaşterea organică; etichetarea ne limitează la „lucruri" şi categorii, neglijând astfel relaţionarea. *(engl. Labels)*

Eul/Sinele: se referă la partea naturală din noi; eliberare de obiceiuri paralizante, prejudecăţi, informaţii uzate şi sisteme de referinţă statice; partea din noi capabilă de contact direct cu mediul; propria noastră natură; partea din noi care funcţionează fără nevoia de aprobare/dezaprobare; a trece dincolo de machiaj, costum, manieră, personaj, bijuterii false, etc. care alcătuiesc echipamentul de protecţie; eul trebuie descoperit înainte să începi să joci; jocul ajută la descoperirea sinelui; partea dreaptă a creierului; zona X. *(engl. Seif)*

Evaluare: metodă de critică prin implicare în problemă şi nu de critică reciprocă, *(engl. Evaluation)*

Experienţă directă: spaţiul în care aparatul senzorial şi mintea sunt treze şi atente la ce se întâmplă; atenţia întregii fiinţe; spaţiul în care se naşte intuiţia pentru a ajuta întâmplarea în desfăşurare, *(engl. Direct Experience)*
Expunere: a vedea sau a fi văzut în mod direct, nu cum ar vrea altcineva să fii sau să fie el însuşi, *(engl. Exposure)*

Fizicalizare: a arăta şi nu a povesti; manifestarea fizică a unui Ce comunicat; o expresie fizică a unei atitudini; folosirea sinelui pentru a pune PDC-ul în mişcare; a da viaţă PDC-ului; *Fizicalizează acel sentiment! Fizicalizează acea relaţie! Fizicalizează zmeul, peştele, obiectul, gustul, etc.! (Engl. Physicalization)*

Gând: străbate creierul fizic. *(engl. Mind)*

Generalizare: blocarea percepţiei senzoriale; refuzul de „a da viaţă" problemei (PDC-ului/Scopului/obiectului); a presupune că ceilalţi ştiu ceea ce vrei să comunici, *(engl. Generalization)*

Grup: un colectiv cu interese comune; persoane ce se adună de bunăvoie în jurul unui proiect pentru a explora, a construi, a-1 folosi sau a-1 transforma, *(engl. Group)*

Iluzie: teatrul nu este o iluzie, este o realitate asupra căreia grupul a căzut de acord şi pe care publicul o înţelege; proiecţie subiectivă. *(engl. Illusion)*

Imaginaţie: subiectivă; invenţie; a-şi crea propriile idei despre cum ar trebui să fie lucrurile; teatrul cere creaţia *colectivă,* nu ca fiecare să-şi creeze propria idee despre cum ar trebui să fie lucrurile; aparţine intelectului, nu vine din intuitiv, *(engl. Imagination)*

Implicare: a intra cu seriozitate în joc sau exerciţiu; a juca; disciplina înseamnă implicare; implicarea în PDC, urmărirea Scopului deblochează şi dă libertatea de a relaţiona. *(engl. Involvement)*
Improvizaţie: a juca jocul; pornirea de a rezolva problema fară vreo prejudecată în legătură cu felul Cum o s-o rezolvi; a permite mediului scenic (însufleţit sau neînsufleţit) să lucreze pentru tine în rezolvarea problemei; nu este scena (finală), ci drumul către aceasta; funcţionarea predominantă a intuitivului; jucarea jocului dă oamenilor de diferite categorii posibilitatea de a învăţa teatru; *proces, nu rezultat*; nu cu sensul de „libertate" (ad-libitum), „originalitate", sau „a face totul de unul singur"; o formă de studiu, pentru orice grup de vârstă, dacă este corect înţeleasă; a pune PDC-ul în mişcare între jucători, exact ca într- un joc teatral; a rezolva problemele împreună; capacitatea de a permite problemei/temei să ducă mai departe (în sensul evoluţiei, n.t.) scena; un moment din viaţa oamenilor fără să fie necesar un scenariu sau o poveste pentru a-1 comunica; *o formă de artă; transformare;* face ca relaţiile şi detaliile să devină *un tot organic;* **Proces viu.** *(engl. Improvisation)*

Indicaţia pe parcurs: un ajutor dat de profesorul-regizor ca partener de joc în timp ce studentul-actor rezolvă o problemă, pentru a-1 ajuta să-şi păstreze concentrarea; un mijloc prin care studentul-actor rămâne el însuşi în cadrul realităţii teatrale; un mesaj către organismul în totalitate; un sprijin dat actorului pentru a explora ceea ce se naşte prin experimentare, *(engl. Side Coaching)*

Inspiraţie: energia potenţată de cunoaştere intuitivă *(engl. Inspiration)*

Intelect: computerul, colectorul de informaţii, fapte, statistici, date de orice tip; nu trebuie să funcţioneze separat; parte a unui tot organic. *(engl. Intellect)*

Intensificare: a intensifica o relaţie, un personaj sau o scenă; a crea adevărul scenic; a da o mai mare dimensiune realităţii vieţii; a sublinia viaţa; dezvoltarea unui personaj sau a unei întâmplări pentru mai multă claritate în comunicarea cu publicul; a te face înţeles prin intensificare; a folosi ceva sau totul (din punct de vedere tehnic, verbal, actoricesc) pentru a avea impact, *(engl. Heightening)*

Interpretare: a impune propriul sistem de referinţă în opoziţie cu relaţionarea directă cu evenimentele; a potenţa sau a diminua o comunicare directă; poate cauza neputinţa de a primi experienţe noi. *(engl. Interpretation)*

Intervenţie (în proces): a spune cum se rezolvă o problemă; a arăta actorilor cum să meargă, să vorbească, să interpreteze, să simtă, să citească replicile; amestec din afară; incapacitatea de „a se juca" *(engl. Intruding)*

Intuiţie: zona X; o zonă care trebuie sondată şi investigată de toţi; cunoştinţe lipsite de constrângerile aparatului senzorial (fizic şi mental); zona revelaţiei, *(engl. Intuitive)*

înţelegere: un moment de revelaţie; a vedea ceea ce a fost acolo dintotdeauna; a afla; a pătrunde sensul: Copacul copac era înainte ca tu să poţi vedea Copacul. *(engl. Insight)*

Joc dramatic: a juca şi/sau a trăi situaţii de viaţă vechi sau ale altcuiva ca să afli cum să te încadrezi în ele; este un joc comun la copiii de grădiniţă care încearcă să devină acel personaj de care le e frică, pe care îl admiră sau pe care nu-1 înţeleg; identificarea cu personaje de film, de pe scenă sau din literatură; a trăi în pielea unui personaj; nu poate fi folosit pe scenă. *(engl. Dramatic Play)*

Joc teatral, o activitate de grup acceptată de toţi, limitată de reguli şi de acordul colectiv; jocurile sunt însoţite de spontaneitate, entuziasm, distracţie, bucurie; susţine experienţa teatrală; un set de reguli care îl ajută pe jucător să joace (să rămână în proces, n.t.). *(engl. Game)*

Jucător, cel care joacă; persoană având aptitudinea de a crea realitatea teatrală, de a scoate iepuri din pălărie; un actor; un actor care nu joacă. *(engl. Player)*

Judecată: categorisirea subiectivă în termeni de bun/rău, corect/greşit, bazată pe sisteme de referinţă învechite, modele personale culturale sau familiale, în defavoarea unui răspuns proaspăt în momentul experimentării; impostură: *(engl. Judgement)*

Libertate personală: natura proprie fiecăruia; a nu-i oglindi pe ceilalţi; o expresie a sinelui descătuşat de autoritarism (aprobare/dezaprobare); libertatea de a accepta sau a respinge regulile jocului; admiterea limitării şi libertatea de a o refuza sau a o accepta; a nu se confunda cu haosul; eliberarea de afectare (auto-emoţionare); un moment al realităţii scenice când actorul contribuie la construcţie; eliberarea de echipamentul de protecţie; o problemă personală, *(engl. Personal Freedom)*

Manipulare: a folosi problema, colegii actori, etc. pentru scopuri egoiste; a fi oportunist; cel care vrea să manipuleze opune rezistenţă relaţionării cu partenerii de joc. *(engl. Manipidation)*

Maturizarea actorului, unirea tuturor părţilor întregului (tehnicile teatrale, jocul, fizicalizarea, etc.); dezvoltarea abilităţii de a întâmpina toate momentele de criză cu siguranţă; a te simţi confortabil în mediul scenic înconjurător, *(engl. Seasoning the Actor)*

Mediul înconjurător scenic, viaţa scenică cu condiţionările, ei asupra cărora membrii grupului au căzut de acord; toate obiectele însufleţite şi neînsufleţite din teatru, incluzând actorul şi publicul; un spaţiu explorabil. *(engl. Environment)*
Memoria trupului: memoria păstrată de corp în momentul experimentării; memorie fizică, opusă reţinerii intelectuale a experienţelor trecute; reţinerea senzorială a experienţelor trecute; atitudini musculare; *Lasă-ţi trupul să-şi amintească! (engl. Body memory)*

Modificare/Transformare: creaţie; momentul efemer ce distruge izolarea, când actorii şi publicul deodată primesc („aah!") apariţia unei noi realităţi (magia teatrului); improvizaţie, *(engl. Transformation)*

Moment de conştientizare: a vedea ce se întâmplă chiar acum! A fi atent exclusiv la ceea ce se întâmplă acum, făcând abstracţie de trecut; moment de pauză, de tăcere, *(engl. Pause)*

Moment de criză: un anume moment ce conţine şi ceea ce s-a întâmplat şi ceea ce se va întâmpla sau e posibil să se întâmple, *(engl. Static)*

Moment performant: a nu se confunda cu exhibiţionismul; momentul când te laşi în voia situaţiei şi când se creează armonie şi revigorare; un moment de libertate personală, *(engl. Performance)*

Nemişcare: o serie de cadre (paşi) care creează mişcarea; un exerciţiu în care mişcarea e descompusă în cadre care apoi vor fi re-asamblate în mişcare; un exerciţiu care arată elevului că din moment ce mişcarea din prezent include şi trecutul, nu trebuie să insiste pe trecut; poate fi utilizat pentru a „dilata" timpul; oferă înţelegerea acţiunilor obligatorii; îl ajută pe student să observe mediul scenic prezent şi să intre în contact cu acesta, *(engl. No Motion)*

Non-actorie a te implica în PDC; detaşare; o abordare procesuală a tuturor problemelor de teatru; a-şi menţine sentimentele personale pentru sine; a învăţa să joci „ne-jucând"; a arăta/a fizicaliza şi nu a spune/a povesti; *Nu mai juca!, (engl. Non-Acting)*

Non-verbai. a preda fară a ţine cursuri despre tehnicile actoriceşti; limbajul este folosit doar pentru a prezenta, clarifica sau evalua o problemă; a nu spune studentului Cum să rezolve problema; a nu da „mură-n gură"; pune capăt dependenţei de profesorul-regizor; sistemul non-verbal de predare la care se face referire în acest manual; o altă formă de comunicare între actori, *(engl. Non-verbal)*

Obiectiv, totul în afara persoanei; a fi obiectiv; capacitatea de a lăsa unui fenomen exterior dreptul la viaţă şi voinţă proprie; a nu schimba lucrurile pentru a se potrivi presupunerilor subiective; a fi obiectiv este o cerinţă de bază în teatrul de improvizaţie, *(engl. Objective)*

Organicitate: un răspuns al întregului organism prin care mintea (intelectul), corpul şi intuiţia funcţionează ca un tot unitar; integralitate; parte a întregului, a sinelui; din sine; a funcţiona omeneşte, ca fiinţă totală, *(engl. Organic)*

Pantomimă: formă de artă înrudită cu dansul; a nu se confunda cu „scenele fară cuvinte", *(engl. Pantomime)*

Percepţie: a şti fără a utiliza exclusiv intelectul; osmoză; a conştientiza fenomenele exterioare; capacitatea de a pătrunde în mediu; a deveni tot una cu PDC; intuiţie; zona X. *(engl. Perception)*

Personaj: oameni; fiinţe umane; oameni reali; expresia fizică a unei persoane; vorbeşte pentru sine. *(engl. Character)*

Perspectivă: a privi obiectiv; detaşare; privire de ansamblu, *(engl. Perspective)*

Piese de costum: elemente de costum ce pot fi folosite în crearea unui personaj; sugestii pentru costumele personajelor şi nu costume complete (de exemplu, o cutie plină de pălării), *(engl. Costume pieces)*

Piese de decor, mobilă, practicabile, recuzită utilizată pentru a crea Unde-le. *(engl. Set Pieces)*

Piesă improvizată: o scenă sau o piesă dezvoltată din improvizaţie şi folosită în spectacol; material creat de grup; o scenă sau o piesă dezvoltată din situaţie sau din scenariu; o scenă sau o piesă evoluând din jocul grupului; nu o conferinţă despre o întâmplare, *(engl. improvised Play)*

Planificare: a planifica modul cum să lucrezi o scenă în opoziţie cu a lăsa „să se întâmple"; are legătură cu scenarizarea; o repetiţie mentală; „copilul nesigur"; a se utiliza doar pentru structurare, *(engl. Pre- Planning)*

Plasare în scenă: integrarea actorilor, a decorului, sunetului şi luminii într-o imagine scenică unitară; claritatea mişcării pentru înlesnirea comunicării; sublinierea relaţiilor personajului; fizicalizarea vieţii scenice, *(engl. Blocking)*

Plasare non-regizorală în scenă: a împărtăşi tabloul scenic cu partenerii şi publicul; plasarea în scenă fără indicaţii din afară; dezvoltarea capacităţii de a vedea tabloul scenic (din afară), deşi eşti înăuntrul său; plasarea în scenă cu ajutorul partenerilor, al grupului; tehnică necesară actorului în teatrul de improvizaţie; capacitatea jucătorului de a dezvolta mişcarea pe parcursul unei scene în desfăşurare; o cale spre identitatea personală; ajută la câştigarea independenţei faţă de profesorul-regizor. *(engl. Non-directional Blocking)*
Poveste: o poveste este un epitaf; cenuşa focului; povestea este rezultatul procesului; *teatrul de improvizaţie este proces*; pentru ca povestea/piesa să prindă viaţă, trebuie întâi desfăcută în mai multe părţi sau bucăţi pentru a deveni din nou proces; o piesă bine scrisă este proces, *(engl. Story)*

Preocupare: sursa de energie; ceea ce nu e vizibil pentru public; creând probleme cu două direcţii, preocuparea elimină „privitorul" şi astfel face jocul posibil, *(engl. Preoccupation)*

Presupunere: a nu comunica; a-i lăsa pe parteneri sau publicul să detalieze o generalitate; a lăsa pe alţii să facă munca actorului; a ţine locul altui jucător; *Fizicalizează ce vrei să spui! Spune ce vrei să înţelegem! (engl. Assumption)*

Privirea fixă: perdeaua de pe ochi ce împiedică contactul cu ceilalţi; a juca doar pentru tine însuţi; un perete protector; *Priveşte şi vezi partenerul! (engl. Staring)*

Privitor, un „ochi" care ne supraveghează constant; un control restrictiv; un judecător; aprobare/dezaprobare; teama de „ochiul" acesta ne îndepărtează eul de experienţe noi şi aduce în prim-plan prostănacul din noi prin imitaţie, delicvenţă, apatie, prostie, trăncăneală; „o oală supravegheată nu mai fierbe niciodată." *(engl Watcher)*

Problemă: a nu se confunda cu conflictul (o tensionare şi detensionare impusă); tensionarea şi detensionarea naturală ce are ca rezultat o acţiune organică (dramatică), *(engl. Problem)*

Problemă cu două direcţii: concentrează mintea, făcându-1 astfel pe actor să renunţe la mecanismele care-1 inhibă, care-i cenzurează jocul; curăţă mintea; *Nu mai ştiam ce vorbesc*/; acţiune mentală/acţiune fizică; eliberează niveluri intuitive ale unei noi energii, *(engl. Two- Way Problem)*

Problemă de arta actorului: a rezolva problema; când se rezolvă o problemă rezultă o cunoaştere organică a tehnicii teatrale; o problemă care prefigurează un rezultat; dezvoltarea aptitudinilor tehnice teatrale; jocuri de teatru, *(engl. Acting problem)*

Proces: actul în sine; procesul este obiectivul şi *obiectivul este un proces nesfârşit*; nu se poate da un verdict final asupra unui personaj, unei scene, relaţii, sistem de muncă. *(engl. Process)*

Profesor-regizor: profesorul lucrează pentru studenţi (nu pune accentul pe punerea în scenă), regizorul lucrează pentru scena în întregime; oferă probleme (ce rezolvă probleme) şi pentru experienţa individuală şi pentru experienţa scenică, *(engl. Teacher-Director)*

Progres: distanţa pe care studentul a parcurs-o din momentul startului.
(engl. Student's Progress)

Psihodramă: a aduce propriile emoţii pe scenă pentru a crea acţiunea; a trăi povestea în loc de „a fi în proces", *(engl. Psycho-Drama)*

Public (persoane): oaspeţii noştri; cei mai onoraţi membrii ai teatrului; parte a jocului, nu privitori singuratici; unul din cele mai importante elemente ale teatrului, *(engl. Audience- individuals)*

Punct de concentrare: problema aleasă de grup şi asupra căreia trebuie să ne concentrăm; o tehnică utilizată pentru a obţine detaşarea; Scopul în jurul căruia se strâng jucătorii; implicarea în PDC creează relaţii; *Ai încredere în PDC!* - este vehiculul care transportă jucătorul; deschide canalele de comunicare ale studentului-spectator; acţiune mentală, *(engl. Point of Concentration)*
Răspunsul învăţat, o reacţie mai degrabă decât o acţiune; îi opreşte pe jucători să iasă în mediul înconjurător; îi opreşte pe jucători să exploreze şi să se descopere; „Nu aşa se face!" *De ce?* „Aşa a spus profesorul meu!"; o uşă închisă, *(engl. LearnedResponse)*

Răsturnarea bărcii: scena dezechilibrată; se referă la propria plasare în scenă; *Răstorni barca!;* un termen util, mai ales pentru actorii foarte tineri, pentru a înţelege propria plasare în scenă. *(engl. Rocking the Boat)*

Realitate obiectivă: aceea care poate fi văzută şi utilizată între parteneri; creată de acordul colectiv; un mod de a ne împărtăşi omenescul; o realitate teatrală modificabilă care rezultă în urma acordului colectiv, *(engl. Objective Reality)*

Realitate teatrală: realitatea asupra căreia s-a căzut de acord; orice realitate pe care jucătorii aleg să o creeze; libertate totală în a crea o realitate; a da viaţă unei realităţi create; a lăsa loc realităţii create. *(engl. Theater Realityj*

Reamintire: memorie subiectivă (moartă); a rememora în mod deliberat o experienţă din viaţa personală, intimă, pentru a obţine o trăsătură de caracter sau emoţională; confundată de mulţi cu arta actorului; a folosi experienţa anterioară, evocată în mod deliberat pentru o problemă prezentă, este o eroare şi poate fi distructiv pentru realitatea teatrală şi detaşarea artistică; în selecţia spontană, intuiţia ne oferă experienţele anterioare în mod organic, ca parte integrantă a unui proces de viaţă total; poate fi utilizată de regizor ca *procedeu* (când nimic altceva nu dă rezultate) pentru a obţine o trăsătură sau o stare a personajului; a reînvia o amintire trecută prin manipulare; are legătură mai degrabă cu psihodrama. *(engl. Recall)*
Regulile jocului: includ Structura (Unde, Cine, Ce) şi Scopul (Punctul de Concentrare), plus Acordul grupului, *(engl. Rules of the Game)*

Relaţie: contactul cu partenerii; a juca; implicarea comună în urmărirea unui Scop; relaţia reiese din implicarea comună în acţiuni cu obiectele; permite jucătorilor intimitatea sentimentelor personale în timp ce joacă împreună; împiedică intruziunea, amestecul din afară. *(engl. Relationship)*

Respect, recunoaşterea celuilalt; a-1 *cunoaşte* pe celălalt, *(engl. Respect)*

Revelaţie/Descoperire: momentul în care spontaneitatea studentului apare ca să poată întâmpina o criză pe scenă; momentul în care se renunţă la rezistenţe şi la raportările statice; un moment când actorul vede lucrurile

din cu totul alt punct de vedere; un moment de pătrundere (înţelegere) a PDC-ului; a avea încredere în sistemul de lucru; moment de progres, de creştere organică, *(engl. Breakthrough)*

Rezistenţă: manipularea Unde, Cine, Ce; a nu vrea să înţelegi şi/sau să experimentezi PDC-ul; se manifestă prin glume, scenarizare, clovneric, neparticipare, joc teatral; teama dc schimbare în orice sens; rezistenţa este energie reţinută, înmagazinată; când se depăşeşte rezistenţa, are loc o nouă experienţă, *(engl. Resistance)*

Rezolvarea de probleme: sistemul de predare a tehnicilor teatrale prin rezolvarea de probleme, în opoziţie cu intelectualizarea şi verbalizarea; îl pune pe studentul-actor în mişcare (acţiune, fizicalizare); problema prefigurează o soluţie; profesorul-regizor şi studentul-actor pot relaţiona prin intermediul problemei, în loc să relaţioneze reciproc; rezolvând problema afli şi răspunsul la întrebarea Cum; anulează planificarea; prezintă o structură operaţională simplă (ca într-un joc) în aşa fel încât orice persoană, indiferent de vârstă sau pregătire, poate juca. *(engl. Problem-Solving)*

Rigiditate: închistare; incapacitatea de a-şi modifica punctul de vedere; incapacitatea de a înţelege punctul de vedere al altuia; blindat împotriva contactului cu ceilalţi; închis faţă de ideile altcuiva; teama de contact, *(engl. Rigidity)*

Scenariu: o schiţă pe baza căreia se improvizează; un scenariu; o cale de a construi o piesă improvizată; o serie de bucăţi/scene ce trebuie completate de actori, *(engl. Skeleton Play)*

Scenă: evenimentul care reiese din urmărirea PDC-ului; rezultatul jocului; un fragment; un moment din vieţile oamenilor ce nu are nevoie de început, mijloc, sfârşit; biografie sau date statistice; scena este jocul care reiese din reguli; jocul este procesul în urma căruia evoluează scena prin implicare în rezolvarea unui Scop (PDC) şi relaţionarea cu partenerii de joc. *(engl. Scene)*

Scenarizare: a manipula situaţia şi partenerii; a nu vrea să crezi că o scenă va evolua din jocul grupului; neînţelegerea PDC-ului; a utiliza intenţionat vechile acţiuni, dialoguri, informaţii şi fapte (ad-libitum), în locul selecţiei spontane în timpul improvizaţiei; a nu se utiliza în teatrul de improvizaţie; *Nu mai scenariza!. (engl. Playwriting)*

Schiţă: o schiţă (pe hârtie sau pe tablă) a structurii unei probleme de arta actorului: Unde (obiectele), Cine (actorii), Ce (acţiunea), PDC (problema); desen al Unde-lui ales prin acord colectiv, făcut de jucători; „terenul" pe care se va juca „jocul"; o hartă a teritoriului în care jucătorii trebuie să intre şi pe care trebuie să-1 exploreze, *(engl. Floorplan)*

Scop: Scopul şi PDC-ul pot fi folosite pentru acelaşi sens; pune actorul în mişcare; utilizat în arta actorului asemenea unei mingi între jucători; implicarea în Scop face posibilă relaţionarea dintre parteneri; concentrarea comună asupra unei realităţi obiective (frânghia dintre jucători); o tehnică ce îi împiedică pe actori să reacţioneze subiectiv; meditaţie; o problemă comună care dă posibilitatea unei exprimări personale în rezolvarea ei; *trambulină spre intuitiv*; fizicalizarea unui scop stabilit, a unui sentiment sau eveniment pe baza căruia evoluează scena. *(engl. Object)*

Scop/Punct de Concentrare: direcţionarea şi concentrarea atenţiei asupra unei anume persoane, unui obiect sau asupra unui eveniment în cadrul realităţii scenice; a lua în obiectiv o persoană, un obiect sau un eveniment; este ancora ce face posibilă mişcarea; Punctul de Concentrare într-un joc teatral care îi menţine pe jucători în proces. *(engl. Focus)*

Selecţia spontană: a selecta exact ceea ce se potriveşte problemei fară a te gândi dinainte; o opţiune spontană făcută într-un moment de criză; având în vedere că teatrul este o serie de momente de criză, selecţia spontană ar

trebui să funcţioneze neîntrerupt; a selecta dintr-un moment de „explozie" ceea ce este util *imediat* (Aici şi Acum); lucrul echilibrat al intelectului şi al intuitivului; pătrundere, *(engl. Spontaneous Selection)*

Sentiment („simţire"): personal actorului; nu este pentru ochii publicului; PDC-ul comun al actorilor pe scenă trebuie să ia locul „simţirii"; aparţine aparatului senzorial, *(engl. Feeling)*

Senzorial: trup şi minte; a vedea, a gusta, a auzi, a simţi, a gândi, a percepe; a cunoaşte fizic şi nu prin intuiţie, *(engl. Sensory)*

Simţul timpului: capacitatea de a mânui stimulii multipli ce apar în acţiunea teatrală, *(engl. Timing)*
Sistem de referinţă: un punct de referinţă din care se emit judecăţi; un punct din care o persoană vede lumea; un punct de referinţă condiţionat de tipare culturale, familiale şi educaţionale, *(engl. Frame of Reference)*

Situaţia: un *Unde, Cine, Ce şi De ce* care devin structura unei scene; cadrul (scenariul) în care este plasată problema; situaţia nu este totuna cu problema, *(engl. Situation)*

Spaţiu: ceva despre care ştim foarte puţin; locul de pe scenă unde poate fi plasată o realitate; spaţiul (invizibil) poate fi folosit pentru a da formă realităţilor pe care le creăm; o zonă fară graniţe; fără limite; actorul foloseşte spaţiul pentru a aduce realitatea (invizibilă) în realitatea obiectivă (vizibilă); a face spaţiul potrivit pentru PDC; mediul mai larg; spaţiul de dincolo; locul unde percepi sau primeşti ceea ce ţi se comunică, *(engl. Space)*

Spontaneitate: un moment de explozie; un moment de auto-expresie liberă; un moment de dezechilibru; o poartă de trecere spre propria intuiţie; momentul când, cu simţurile alertate la maximum, nu te gândeşti, ci *acţionezi! (engl. Spontaneity)*

Stimuli multipli: multele lucruri care vin din mediul înconjurător către jucător, pe care el trebuie să le perceapă şi asupra cărora trebuie să acţioneze, *(engl. Multiple Stimuli)*

Structură: *Unde, Cine, Ce;* terenul pe care se joacă jocul. *(engl. Structure)*

Student avansat: un jucător care se implică în PDC şi îl lasă să lucreze pentru el; care acceptă regulile jocului şi lucrează la rezolvarea problemei; care păstrează vie realitatea asupra căreia s-a căzut de acord; un jucător care joacă. *(engl. Advanced student)*
Subiectiv: implicat personal; incapacitatea de a intra în contact cu mediul înconjurător şi de a-1 lăsa să se fizicalizeze; dificultatea de a juca cu ceilalţi; o atitudine defensivă ce te face să înţelegi cu dificultate cum să joci jocul. *(engl. Subjective)*

Sugestii din public: o implicare rudimentară a publicului; a face publicul parte a jocului în mod deschis, *(engl. Suggestions by the Audience)*

Tema: firul, viu şi mobil, care se ţese în fiecare bucată a piesei şi care unifică toate elementele spectacolului, *(engl. Theme)*

Trac scenic: teama de dezaprobare sau de indiferenţă; separarea publicului de actori pentru că cei din public sunt consideraţi privitori reci, judecători; teama dc expunere; când publicul este „parte a jocului", tracul dispare, *(engl. Stage Fright)*

UNDE: obiectele fizice din mediul înconjurător al unei acţiuni, din spaţiul unei scene; mediul apropiat; mediul general, mediul mai larg (dincolo); parte a unei structuri, *(engl. Where)*

Verbalizare: atunci când jucătorii, în loc să fizicalizeze, povestesc publicului despre Unde şi despre relaţiile personajului; atunci când profesorul-regizor predă cunoştinţele *sale* studenţilor; teoretizare excesivă; sugerează

egocentrism şi/sau exhibiţionism; când studentul- actor verbalizează excesiv înseamnă că nu are încredere în capacitatea sa de a fizicaliza; o formă de auto-protecţie; a preda prin intermediul vorbelor, în opoziţie cu a permite studentului-actor să experimenteze; a învăţa pe cineva să înoate fară să intre în apă. *(engl. Verbalization)*

Vizibilitate: posibilitatea *fiecărui* membru al publicului de a-1 vedea liber, clar pe *fiecare* actor de pe scenă. *(engl. Sight-Lines)*
Vizualizare (imagine): folosirea intenţionată a unei forme existente (însufleţită sau neînsufleţită) pentru a-1 ajuta pe student în crearea personajului sau a unui moment dramatic; un procedeu din afara relaţiilor scenice cu PDC-ul şi cu partenerii, prin care se aduc în discuţie stimuli pentru un personaj sau un sentiment. Nu este recomandat, *(engl. Visualization/Image)*

Vocile fantomelor trecutului: trecutul; dependenţa noastră emoţională de reguli de comportare subtil ţesute în psihicul, vorbele, gesturile noastre de către părinţi, soţi, şefi, instituţii, dictatori şi cultură, *(engl. Ghostly Voices)*

Vorbire neinteligibilă: sunete care nu înseamnă nimic şi care înlocuiesc cuvintele recognoscibile astfel încât să-i forţeze pe jucători să comunice prin fizicalizare; un exerciţiu de arta actorului, *(engl. Gibberish)*

Zona X: vezi *Intuiţia, (engl. X-Area)*

GLOSAR DE INDICAŢII PE PARCURS

Toate Indicaţiile pe parcurs sunt date în timpul jocurilor şi al repetiţiilor. Actorii nu se opresc ca să se gândească la indicaţie, ci *acţionează!* Indicaţia pe parcurs e mai mult decât Indicaţie regizorală pentru că, atunci când funcţionează, între profesor şi studenţi rezultă o legătură simbiotică. Indicaţia pe parcurs te determină să acţionezi şi aduce pe toată lumea în prezent.

Acţionează! Nu reacţiona! Acţiunea merge înainte, în timp ce reacţia se interiorizează înainte de a ieşi în afară.

Permite PDC-ului să lucreze pentru tine! Această indicaţie ar trebui *să-l relaxeze* pe studentul-actor. Te ajută să scapi de controlul obsesiv. *O forţă din afară* lucrează şi te ajută.

Camera este pe X! A pune întreaga concentrare şi energie pe un jucător exact aşa cum obiectivul camerei de fdmat cuprinde din cap până-n picioare o singură persoană la un moment dat.

Contact! Vocale şi consoane! Atitudine! Articulează! sunt indicaţii ce-ţi amintesc anumite aspecte.

Măreşte gestul! Stop! Conştientizează! sunt indicaţii ce aprofundează experienţa.

Explorează obiectul! Sunetul! Gândul! sunt indicaţii ce îi propun jucătorului o observaţie meditativă pe măsură ce experimentează.
Extinde sunetul! Astfel capătă forţă mişcarea, privirea, gândul, caracterul.

Conştientizează ce simţi! În spatele tău! În picioare! În cap! În umeri! O emoţie preia întregul corp.

Urmează-l pe cel care te urmează! Jucătorii preiau fără să iniţieze ei înşişi.

Dă! Preia! Preia! Dă! Conştientizarea partenerilor.

Dă mingii (cuvânt, privire, tăcere) propriul său timp şi spaţiu! Un moment de pauză, de conştientizare. Relaţia timp/spaţiu creează momente scenice foarte emoţionante. Lucru valabil şi pentru o privire, un cuvânt.

Vorbire neinteligibilă! Vorbire normală! Fără pauză de gândire. Fără „Ar trebui să ... sau nu ar trebui?". *Acum!* Dezechilibrul este încorporat. Fără timp de gândire.

Intensifică acel moment ... acea senzaţie ... acel sentiment! Aduce o experienţă mai vastă, mai intensă, mai strălucită.

Ajută-ţi partenerul care nu joacă! Trezeşte atenţia distribuţiei la nevoile celorlalţi. Produce multă acţiune scenică.

Ţine ochii pe minge! Pe partener! Pe recuzită! îl ancorează pe actor în mişcare.

Lăsaţi văzul să vă curgă prin ochi! Lăsaţi sunetul să vă curgă prin urechi!Lăsaţi-vă mintea să curgă prin creieri Indicaţii utilizate în „Mersul prin substanţa invizibilă".

Nemişcare! opreşte controlul excesiv al minţii.
Nemişcare în monologul interior! o aşteptare. Nu „a aştepta ceva", ci „aştept*ând\ „în* aşteptare". Gândurile parazitare, gândurile duplicitare dispar.

Nu scenariza! Nu juca teatru! aminteşte actorului să iasă „din capul său" şi să intre în „spaţiu".

Nu e urgent! ajută actorul să iasă din mintea sa („din cap").

Reprimă-ţi partenerul! Reprimă Unde-le! Reprimă publicul! Aduce o nouă relaţie cu acestea; focusează pe ei foarte puternic, ca la prim- plan; îl împiedică pe jucător să se ascundă. Poate scoate la iveală calităţi nebănuite ale personajului, (vezi exerciţiul „Reprimarea" de la „Addenda 1", n.t.)

Ieşi din capul tău, intră în spaţiu! Deschide-te pentru comunicare! sunt indicaţii folositoare pentru a scăpa de atitudini preconcepute. Actorii intră în spaţiul scenic. Eliberează intuiţia (Zona X).

Moment de pauză, de tăcere! Timpul şi spaţiul primesc un moment pe scenă.

Fizicalizează acel gând! dă expresie fizică emoţiei care se naşte acum.

Reflectă! Nu iniţia! A reflecta înseamnă a-1 include pe celălalt; a iniţia înseamnă a te nega pe tine însuţi.

Priveşte! Permite să fii privit! Ieşi, ieşi din tine, oriunde te-ai afla.

Vezi tavanul! Pereţii! Priveşte pe fereastră! îl trezeşte pe actor în raport cu Unde-le.
Vezi în „slow-motion "! Jucătorii văd şi simt ceea ce se întâmplă. *Nu eticheta ce vezi!* Se invocă o privire proaspătă.

împărtăşiţi spaţiul dintre voi! întâlniţi-vă la mijloc. Spaţiul dintre doi indivizi este locul unde se pot întâlni energiile lor. Produce detaşare artistică, permite jucătorului să vadă ceea ce se întâmplă cu personajul şi emoţia.

Fă-ţi auzită vocea! (sau *Include publicul!)* produce responsabilitate faţă de public şi o bună impostaţie. Nu este doar o indicaţie de a vorbi mai tare; ajută la trezirea organică a jucătorului fără să fie necesare prea multe explicaţii; trezeşte nevoia de interacţiune personală cu publicul.

Mişcare cu încetinitorul! Slow Motion! aduce actorul în momentul prezent. Se ascut detaliile.

Tabloul scenic! îl ajută pe actor să vadă ceea ce vede publicul. Aduce actorii şi publicul în spaţiul scenic.

Şoaptă timbrată! Indicaţia le aminteşte actorilor să şoptească astfel încât să poată fi auziţi. Intensifică relaţiile.

Nu te băga! opreşte amestecul din afară, opreşte pe cel care vrea să preia controlul.

Fă o călătorie în propriul trup! Vezi priveliştea! creează o minunată detaşare artistică.

Atinge! Permite-le altora să te atingă! extinde lumea senzaţiilor.

Foloseşte-ţi trupul în întregime! ajută la fizicalizarea emoţiilor, sentimentelor, gândurilor, caracterului.

improvizaţie pentru *Spune tu! Actorul* trebuie să-şi dea singur indicaţiile.

ADDENDA

ADDENDA I

EXERCIŢII NOI

Exerciţiile din Addenda sunt aranjate în ordine alfabetică. Lista de mai jos face trimitere la locul (capitolul şi pagina) *unde trebuie folosite* aceste exerciţii noi, incluse pentru prima dată în manual. Aceste jocuri sunt incluse şi în Lista alfabetică a exerciţiilor de la începutul manualului.

În afară de exerciţiile cuprinse în cele două Addende, următoarele exerciţii sunt noi, incluse numai în această ediţie:

Sunet extins cap. X, pg. 267
Eu şi **umbra** cap. VII, pg. 224

Încet/Rapid/Normal cap. X, pg. 274

Mişcare cu încetinitorul/Leapşa pe-ngheţatelea cap. X, pg. 274

EXERCIŢII NOI

Cine sunt?
Punct de concentrare: pe implicarea într-o acţiune imediată până când se revelează Cine-le.

> Lucrează întregul grup sau se împarte în echipe mari. Un voluntar iese din cameră în timp ce toţi ceilalţi decid Cine va fi. Ideal ar fi să fie cineva înconjurat de multă activitate sau viaţă instituţională. Exemplele includ personaje istorice sau profesionişti interesanţi (şef de sindicat, bucătar la Vatican, amfitrion la circ, etc.) Când toţi cei prezenţi au decis Cine-le, cel care a ieşit este chemat. El/ea intră în spaţiul de joc, stă în centrul scenei şi i se cere să se comporte de parcă ar şti cine este. Ceilalţi intră în relaţie cu Cinele (câte unul sau în grupuri mici) şi se implică în acţiunea potrivită Cine-lui şi Unde-lui, până când actorul află cine este.

Indicaţii pe parcurs: *O să afli cine eşti! Nu încerca să ghiceşti! Parteneri, nu-i daţi indicii! Fizicalizaţi! Nu povestiţi! Nu vă grăbiţi! Aşteptaţi! Nu este un joc-ghicitoare! Fizicalizaţi!*
Evaluare: Actorul a încercat să ghicească sau a aşteptat până când acţiunea a clarificat Cine-le? Jucătorul este de acord?
Observaţii:

1. *Cine* va rezulta dacă jucătorul rămâne deschis (în aşteptare) faţă de ce se întâmplă şi implicat în acţiunea imediată. Partea cea mai dificilă a acestui exerciţiu este să-1 opreşti pe jucător să ghicească şi pe parteneri să ofere indicii.
2. Exerciţiul se încheie când jucătorul arată prin acţiune sau prin cuvinte Cine-le. Scena poate continua totuşi şi după ce aceea.
3. E mai bine să evitaţi alegerea persoanelor faimoase până când grupul este familiar cu exerciţiul.
4. După ce PDC este înţeles clar, Cine poate fi personaj istoric, om de ştiinţă, inventator, inginer, scriitor, etc. Concentrarea pe mediul apropiat (Unde) va aduce o mai mare înţelegere a subiectului ales.
5. „Cine sunt" cere actorului să-şi construiască personajul fizicalizând, nu povestind.

Concentrează-te pe cuvânt când citeşti
Punct de concentrare: pe atenţia fizică totală asupra cuvintelor citite cu voce tare.

> Un grup de cititori cu acelaşi grad de pregătire în acest sens, vor citi în gând simultan acelaşi text. Antrenorul îl bate pe umăr pe unul din ei care, la acest semnal, va începe să citească cu voce tare. Toţi ceilalţi îl vor urmări continuând să citească în gând. Antrenorul va alege în mod aleatoriu pe altcineva ca să citească cu voce tare. Noul cititor nu are voie să repete ultimul cuvânt sau să sară cuvinte din text. Pentru a păstra jocul interesant şi distractiv, puteţi schimba cititorul în mijlocul propoziţiei.

Indicaţii pe parcurs: *Fă-te auzit! Urmăreşte cuvântul în text!*

Concentrează-te pe cuvânt! încercaţi să deveniţi o singură voce!

Evaluare: Aţi observat cuvinte repetate sau omise? **Observaţie:** Exerciţiul foloseşte acelaşi PDC ca şi „Construirea unei poveşti". Indicaţiile pe parcurs îi surprind deseori pe jucători nesincronizaţi (în dezechilibru), potenţând astfel nivelul energiei şi al implicării.

Construirea unei poveşti

Punct de concentrare: atenţia fizică totală asupra cuvântului rostit. **Partea I:**

> Membrii grupului stau aşezaţi în cerc şi profesorul numeşte o persoană care începe să spună o poveste. La un moment dat, el indică la întâmplare un alt jucător care preia povestea de la cel anterior, chiar dacă acesta este în mijlocul unui cuvânt. Astfel povestea continuă participând toţi până la final.

Indicaţii pe parcurs: *Nu întrerupe povestea! Urmăreşte cuvântul! Fă-te auzit! Urmăriţi să existe o singură poveste, o singură voce care o spune! Urmăreşte cuvântul! Ţine cuvântul în spaţiu!* **Partea a II-a:**

> împărţiţi grupul în două echipe. Echipa care spune povestea stă faţă în faţă cu echipa de spectatori şi cu profesorul care dă comenzile. Pornind de la primul jucător din partea dreaptă a scenei, apoi treptat de la jucător la jucător până în stânga scenei şi înapoi spre dreapta scenei, povestea va curge conform indicaţiilor. Jucătorii vor forma la început aproximativ două propoziţii: *Un cuvânt fiecare!,* apoi *Propoziţii întregi!* Antrenorul va lăsa pe fiecare jucător să formuleze câte o propoziţie apoi va indica: *Opreşte-te la mijlocul propoziţiei!,* apoi *Opreşte-te la mijlocul cuvântului!* În sfârşit, când povestea se află la apogeu, profesorul va da tuturor jucătorilor comanda *Fizicalizează!* Atunci jucătorii se vor ridica pe rând şi vor fizicaliza povestea lor în spaţiul scenic până la final. După Evaluare, schimbaţi echipele.

Indicaţii pe parcurs: *Un singur cuvânt odată! Propoziţii întregi! Opreşte-te la mijlocul propoziţiei! Nu repeta! Mijlocul propoziţiei! Opreşte-te la mijlocul cuvântului! Fizicalizează!* **Evaluare:** Au reuşit jucătorii să se concentreze asupra preluării cuvintelor sau au fost interesaţi doar de direcţia pe care au vrut să o dea poveştii? Povestea părea spusă de o singură voce? Au dezvoltat continuu povestea? **Observaţii:**

1. Pentru a păstra implicarea în proces la un nivel ridicat, indicaţiile trebuie să surprindă jucătorii (în dezechilibru), adesea în mijlocul unui gând sau al unei propoziţii.
2. Plănuirea a ceea ce urmează să spui fragmentează şi izolează jucătorii. Spontaneitatea rezultă numai când jucătorii se concentrează asupra poveştii în momentul când e spusă.
3. Chiar dacă Partea I implică o poveste care ia naştere în momentul acesta, exerciţiul poate fi realizat şi ca o *repovestire* a unui material comun - o lecţie, un basm, un mit sau întâmplări istorice. Punctul de concentrare este acelaşi.

Conversaţie în trei direcţii

Punct de concentrare: pentru jucătorul din centru - să poarte simultan două conversaţii; pentru jucătorii din margine - să converseze cu cel din centru.

> Jucătorul B stă între doi jucători (A şi C). Fiecare jucător din margine alege un subiect şi începe să discute cu cel din centru ca şi cum celălalt, din cealaltă margine, nici nu ar exista. Cel din centru trebuie să converseze cu amândoi, răspunzând şi iniţiind când e nevoie, fluent în ambele conversaţii, fără să-1 excludă pe nici unul. După ce au conversat destul, introduceţi un nou actor indicând *Următorul!* astfel că A iese, B vine în margine, C în centru şi intră D în marginea liberă din dreapta. Ca să creşteţi gradul de dificultate cereţi actorilor să evite întrebările şi răspunsurile la întrebări.

Indicaţii pe parcurs: *Vorbeşte şi ascultă deodată! Nu vă grăbiţi! Nu puneţi întrebări! Lăsaţi conversaţia să meargă unde vor partenerii! Să vă auzim! Fără răspunsuri! Vorbeşte şi ascultă deodată!* **Evaluare:** Jucătorii au evitat sa pună întrebări? B nu-1 mai auzea pe A când îl asculta pe C? Cei din margine au preluat unul de la altul? Jucătorii au ajuns la ce era esenţial în conversaţie? Cel din centru a condus şi el conversaţia? **Observaţii:**

1. Trebuie preferate subiectele simple, căci informaţiile şi părerile personale oferă jucătorului din centru un răgaz de gândire care creează două conversaţii separate, nu simultane.

2. Acest joc exersează percepţia mai multor informaţii deodată.
3. „Pălăvrăgeală" (cap.**VII)** este o variantă anterioară acestui joc: actorii adaugă Unde, Cine, Ce regulilor de aici şi joacă după structura stabilită.

Conversaţie fără legătură

Punct de concentrare: pe extinderea atenţiei întregului trup asupra celui care vorbeşte şi pe a nu fi niciodată de acord cu el, pe a nu-1 contrazice, pe a nu-i răspunde.

> Un actor dintr-un grup de doi sau mai mulţi începe să vorbească despre ceva. Ceilalţi îl ascultă concentrându-şi atenţia întregului trup asupra lui. După un timp, oricare alt jucător poate vorbi despre un cu totul alt subiect. Toţi îl ascultă pe noul vorbitor cu toată atenţia. Jucătorii îşi păstrează subiectul personal când preiau din nou rolul de vorbitori. **Indicaţii pe parcurs:** *Daţi celui care vorbeşte atenţia întregului trup! Ascultaţi cu picioarele! Ascultaţi cu ochii! Cu coloana vertebrală! Cu vârful capului! Cu umerii! Preluaţi conversaţia când doriţi! Preluaţi în forţă! Rămâneţi la subiectul vostru care nu are legătură cu al altuia! Fără aprobări! Fără dezaprobări! Atenţie fizică!* **Evaluare:** Aţi acordat vorbitorului atenţia întregului trup? Aţi simţit o legătură cu acea persoană? Aţi reuşit să vă păstraţi subiectul ales?

Observaţii:
1. Acest exerciţiu arată că, în ascultare, este nevoie de întregul trup.
2. Atenţia fizică creează un flux energetic între jucători. Daţi indicaţii studentului căruia îi fuge atenţia de la vorbitor. Jucătorii sunt conectaţi prin atenţia fizică şi nu prin limbaj sau prin subiectul de conversaţie. Acest exerciţiu este excelent în timpul repetiţiilor.

Cutia cu pălării

Punct de concentrare: selectarea elementelor de costum care să
confere calitatea personajului. Elemente caracteristice

> Echipele alcătuite din doi sau mai mulţi jucători stabilesc mai întâi Cine, Unde şi Ce, apoi îşi aleg elemente de costum potrivite scenei din cutia cu pălării. în altă variantă echipele pot să aleagă elemente de costum la întâmplare, pot permite costumului să sugereze calităţile personajului şi apoi să stabilească Cine, Unde şi Ce în funcţie de alegerea făcută.

Cutia voastră cu pălării cuprinde de fapt cât mai multe elemente de costum şi de recuzită pe care le puteţi aduna rapid: halate vechi, jachete, o bonetă de bucătar, o şapcă de marinar, eşarfe, caschete, pelerine, pături, cearşafuri, aripi de carton, ochelari, mănuşi, cozi pentru animale, ţevi, umbrele, etc. Pe o masă pentru recuzită se pot afla baloane, pene, lanţuri, o coardă, un clopoţel, o minge, bandă de cauciuc, un săculeţ cu fasole, un corn, un mixer, un triunghi etc. Hainele se vor agăţa într-un cuier, iar cutia cu pălării va sta alături. Cravatele vechi se pot utiliza pe post de curele, în aşa fel încât se vor putea purta haine de mărime mai mare prin ajustarea lărgimii în jurul taliei.

Indicaţii pe parcurs: *Fâ-te auzit! Menţine obiectele în spaţiu - nu în*

mintea ta! Arată! Nu povesti! Fii parte a întregului! Un minut!

Variante:
1. Odată ce costumele au fost alese la întâmplare şi ajustate, jucătorii din public vor fi aceia care hotărăsc Cine, Unde, Ce.
2. în „Imagini de animale" (cap. XII), un exerciţiu al Măriei Uspenskaia, toate personajele trebuie să fie animale (deşi păstrează vorbirea şi alte calităţi umane).
3. „Crearea scenelor cu costume" (cap. XV) este varianta pentru copii a exerciţiului.

„Dă şi preia" citind

Punct de concentrare: *a da* partenerului posibilitatea de *a prelua* (lectura cu voce tare).

> Jucătorii citesc simultan, în gând, acelaşi pasaj de text. Un singur jucător citeşte cu voce tare, oferind oricui doreşte posibilitatea de a prelua. Un alt jucător poate prelua oricând lectura cu voce tare. Este de dorit ca

oferta şi preluarea să se petreacă cât mai des. Nu este permisă repetarea ultimelor cuvinte rostite sau omiterea cuvintelor din text.

Indicaţii pe parcurs: *Dă când cineva primeşte! Preia când cineva oferă! Urmăreşte exact ce se citeşte! Un singur jucător citeşte cu voce tare! Fă-te auzit!* (vor fi date numai indicaţii strict necesare). **Evaluare:** Lectura a devenit unitară ca şi când a fost realizată de o singură persoană sau a fost întreruptă şi reluată? **Observaţie:** Vezi „Dă şi preia/Două scene" (cap. VI).

Ecoul

Punct de concentrare: preluarea şi diminuarea unui sunet fără a-1 lăsa să se oprească.

> Două grupuri numeroase sunt aşezate pe coloane unul în faţa celuilalt. Primul jucător din coloana numărul 1 spune un cuvânt sau o propoziţie. Cuvântul este preluat apoi de primul jucător din coloana 2, fiind repetat pe rând de fiecare jucător din coloana 2, fără pauză. Fiecare jucător diminuează intensitatea sunetului astfel încât la capătul coloanei sunetul se va stinge treptat. Apoi primul jucător din coloana 2 va propune un cuvânt sau o propoziţie căreia

jucătorii din coloana 1 îi vor crea „ecoul" şi exerciţiul continuă de la o coloană la alta. **Indicaţii pe parcurs:** *Lăsaţi sunetul să curgă prin voi! Lăsaţi sunetul să se stingă treptat când trece prin voi! Fiecare coloană este un corp, un sunet - ecoul!*

Evaluare: Spectatori, toţi jucătorii au preluat cuvântul fără nici o pauză? A curs sunetul ca un ecou?

Observaţie: acest exerciţiu este o bună introducere pentru „Dialogul cântat" (cap. X).

Evită mingea

Punct de concentrare: pe păstrarea mingii în spaţiu şi pe a o vedea ca şi ceilalţi.

> Un grup mare alcătuit din 10 sau mai mulţi jucători formează un cerc şi încearcă să îl lovească pe cel aflat în centru cu o minge invizibilă. Dacă este lovit, jucătorul aflat în centru schimbă locul cu cel care 1-a lovit. Se consideră greşeală dacă loveşti deasupra taliei.

Indicaţii pe parcurs: *Aruncă şi prinde cu tot corpul! Ţine ochii pe minge! Păstrează mingea în spaţiu! Nu lovi mai sus de talie!* **Evaluare:** Jucători, mingea a fost în spaţiu sau în imaginaţia voastră? Spectatori, mingea a fost în spaţiu sau jucătorii s-au prefăcut? **Observaţii:**

1. în cazul în care studenţii nu au în urma jocului acelaşi entuziasm, aceeaşi încălzire fizică, respiraţia tăiată şi aceeaşi oboseală ca în cazul unui joc cu o minge adevărată, înseamnă că doar s-au prefăcut. întrebaţi studenţii de ce respiră mai greu după un joc; de ce corpul lor necesită mai mult oxigen.
2. Regula de a nu lovi mai sus de talie este amuzantă nefiind vorba de o minge reală. Regula va fi totuşi respectată.

Introducere în lucrul cu Substanţa invizibilă (pentru mâini) Punct de concentrare: asupra substanţei invizibile dintre palmele jucătorilor.

Partea I

> Grupul se împarte în două echipe: jucători şi public. Jucătorii lucrează individual. Indicaţi-le să stea cu palmele faţă-n faţă şi să se concentreze asupra substanţei invizibile dintre ele. Apoi indicaţi-le să-şi mişte mâinile în sus şi în jos, mai aproape, mai departe, să simtă substanţa invizibilă dintre palme şi să se joace cu ea.

Indicaţii pe parcurs: *Concentrează-te asupra substanţei invizibile dintre palmele tale! Mişcă mâinile înainte şi înapoi! Sus şi Jos! Oriunde! Ţine palmele mereu faţă-n faţă! Simte substanţa dintre ele! Joacă-te cu ea! Las-o să se îngroaşe!*

Partea a Il-a

> Doi jucători stau unul în faţa celuilalt la distanţă de jumătate de metru sau un metru. Palmele lor se privesc. Indicaţi-le să se concentreze asupra substanţei invizibile dintre cele patru palme şi să o mişte conform comenzilor primite. Dacă aveţi puţin timp la dispoziţie, mai multe echipe pot juca simultan sau împărţiţi grupul aşa încât un număr cât mai mare de jucători să poată beneficia privind.

Indicaţii pe parcurs: *Stai faţă în faţă cu partenerul! Palmele tale privesc palmele partenerului! Simte substanţa dintre cele patru palme! Joacă-te cu materialul invizibil! Mişcă-l! Utilizează-ţi tot corpul! Concentrează-te pe substanţa dintre palmele tale şi las-o să se îngroaşe, dacă se îngroaşă!*

Evaluare: Spectatori, au lăsat actorii concentrarea asupra substanţei să lucreze pentru ei? Şi-au imaginat substanţa invizibilă sau chiar au simţit-o? Actori, sunteţi de acord? Aţi simţit materialul invizibil îngroşându-se?

Observaţii:

1. Exerciţiul oferă actorilor o acomodare rapidă cu substanţa invizibilă. Cu timpul, ei trebuie să se deprindă să o perceapă cu tot trupul, nu numai la nivelul palmelor, pentru a avea libertatea de a se juca cu această „materie" specială şi de a-i răspunde.
2. Elevii care studiază chimia ştiu că aerul este o „substanţă" (oxigen combinat cu alte gaze) care nu există în spaţiul cosmic sau că alte planete, cum ar fi luna, nu au atmosferă.

^

încălzire pentru „Dă şi preia"

Punct de concentrare: încearcă să te mişti în conformitate cu regulile jocului.

> Jucătorii formează un cerc. Unul dintre ei (oricare) preia conducerea jocului făcând o mişcare; odată iniţiată mişcarea, ceilalţi jucători trebuie să oprească orice mişcare a lor (să ofere) şi să aştepte prilejul de a se mişca. Orice jucător conduce mişcarea în cerc, dar trebuie să se oprească dacă alt jucător iniţiază o mişcare. Sunetele pot fi considerate preluare.

Indicaţii pe parcurs: *Opreşte-te dacă alt jucător preia! Dă! Preia! Şi cea mai mică mişcare e considerată preluare! Opreşte-ţi mişcarea! Fii gata să-ţi continui mişcarea de îndată ce se iveşte ocazia! Preia!*

Oferă!

Evaluare: nu se face.

Observaţii:

1. Chiar şi un grup de începători poate realiza acest joc cu succes.
2. Un jucător care intuieşte că un altul primeşte se presupune că oferă.
3. Termenul „Opreşte-te" e folosit în loc de „îngheaţă". „îngheaţă" presupune oprirea totală a oricărei mişcări, pe când „Opreşte-te" înseamnă încetarea mişcării până când se iveşte posibilitatea reluării ei.

/v

încălzire pentru şoapta scenică

Punct de concentrare: pe relaxarea muşchilor gâtului şi pe a aduna întreaga energie a trupului într-o şoaptă scenică audibilă.

> Toţi actorii stau pe scaun, cu tălpile pe podea. Gâfâie tare încercând să-şi deschidă gâturile cât pot de tare. Pe măsură ce muşchii gâtului se relaxează, cereţi actorilor să adauge sunete gâfâitului. (Dacă apare o uşoară ameţeală, opriţi-vă puţin). Actorii repetă simple cuvinte, cifre sau rime în şoaptă după cum li se indică. De exemplu: „Trei, patru, şapte! De cine ne place?"

Indicaţii pe parcurs: *Relaxaţi muşchii gâtului! încercaţi să obţineţi o deschidere cât mai mare a gâtului! Adăugaţi sunete! Trei! Patru! Şapte! împingeţi sunetul din vârful picioarelor în sus şi-n afară!* **Evaluare:** De unde aţi simţit că vine energia pentru şoapta scenică? **Observaţie:** şoapta scenică nu este o şoaptă obişnuită pentru că trebuie să fie auzită de public. într-un fel este o şoaptă „jucată". Dacă este făcută corect, vocea are rezonanţă.

Leapşa explozivă

> Acest exerciţiu este o bună introducere pentru „Mişcare cu încetinitorul/Leapşa pe-ngheţatelea" (cap. X). Stabiliţi un perimetru relativ redus. Un spaţiu de 6 metri pătraţi este potrivit pentru 15 jucători. Jumătate de grup joacă; ceilalţi sunt spectatori. Jucaţi leapşa (jocul obişnuit) în interiorul perimetrului. Când nivelul energiei este crescut, daţi jucătorilor indicaţia de a „exploda" în momentul în care sunt atinşi, în orice mod doresc.

Indicaţii pe parcurs: *Aminteşte-ţi să joci în graniţele stabilite! Joacă leapşa în perimetrul fixat!* Când nivelul energiei este ridicat: *Când eşti atins, explodează! În timp ce urmăreşti un alt jucător continuă să explodezi! Explodează în orice mod doreşti! Cazi la podea! Strigă! Explodează!*

Observaţie: Explozia este o reacţie spontană declanşată în momentul în care eşti atins. Ajută la spargerea armurii auto-protectoare a jucătorilor.

Mersul prin substanţa in vizibilă/Atitudine

Punct de concentrare: pe a merge fără atitudine, apoi pe a prelua

mersul partenerilor fară atitudine.

Partea I

> Toţi actorii formează o linie. Unul merge cu un mers neutru (fără atitudine) atât cât o permite spaţiul şi se întoarce. Ceilalţi merg şi se întorc împreună, preluând mersul său fără să se gândească. Exerciţiul continuă până ce toţi actorii merg pe rând, iar mersul lor e preluat de grup.

Indicaţii pe parcurs: Celui care merge singur: *Permite-ţi să mergi cu mersul tău! Permite-ţi să fii tu însuţi!* Celor care merg în grup: *Arătaţi-ne capul! Umerii!* etc. *Nu ezitaţi să exageraţi uşor!* **Partea a Il-a**

> împărţiţi grupul: jumătate joacă, jumătate devine public. Indicaţi- le actorilor să se gândească în timp ce merg la o persoană cunoscută: părinte, amic, inamic. Spuneţi-le că, dacă este necesar, pot folosi o uşoară exagerare. Jucătorii merg deodată , dar lucrează individual.

Indicaţii pe parcurs: *Gândiţi-vă la o persoană pe care o cunoaşteţi!*

Preluaţi-i expresia! Ritmul!

Evaluare: discuţie: „Devenisem mama!".

Observaţie: acest joc poate produce mult râs şi distracţie. Este util în dezvoltarea personajului.

Reprimarea

Punct de concentrare: închiderea/reprimarea conform indicaţiilor.

> Doi sau mai mulţi jucători aleg Unde, Cine, Ce. în timpul jocului ei trebuie să urmeze indicaţiile referitoare la ce trebuie reprimat. Reprimare înseamnă a închide, nu a ignora.

Indicaţii pe parcurs: *Reprimă Unde-le! Reprimă-i pe partenerii de joc! Reprimă acţiunea! Reprimă personajul!*

Evaluare: A ajutat reprimarea partenerului la intensificarea relaţiei? La intensificarea relaţiei cu Unde-le? Cu acţiunea? Jucători, sunteţi de acord?

Observaţii:

1. în timp ce reprimă subiectul, jucătorul îl şi asumă. Cum este posibil? La fel ca în cazul multor altor jocuri, „Reprimarea" este de fapt un paradox: creierul încearcă să găsească metode de a cunoaşte ceea ce trebuie reprimat (diminuat). Acest fapt produce un moment de dezechilibru miraculos - o poartă deschisă intuitivului. Invizibilul devine vizibil.
2. Ceea ce vrem să realizăm este acceptarea invizibilului ca legătură între spectatori şi actori; legătura (relaţionarea) este adevărata comunicare.
3. Mintea jucătorului este eliberată de orice fel de manifestări de orgoliu sau interpretare. Această eliberare permite energiilor să curgă şi jucătorilor să devină parte integrantă a ceea ce se petrece.
4. Reprimarea Unde-lui, stabilit odată cu Cine-le şi Ce-ul, poate deveni Scopul scenei. Dacă primesc indicaţia de a reprima Undele, relaţia dintre jucători (Cine) devine mai intensă ca niciodată, căci nu mai au sprijin decât în parteneri.
5. în scena premergătoare crimei din Macbeth, când actorul primeşte indicaţia *Reprim-o pe Lady Macbeth!* devine cel mai periculos personaj - un om pasiv cu un pumnal în mână.
6. Vezi „Mersul prin Substanţa invizibilă III" (cap. III). Reprimarea poate fi utilizată drept indicaţie pe parcurs în exerciţiile de mişcare prin spaţiu.

Săritul corzii

Punct de concentrare: păstrarea corzii în spaţiu - nu „în capul" jucătorului.

> Coarda este invizibilă. Jucătorii se împart aleator în echipe de câte patru sau mai mulţi. în fiecare echipă, doi jucători învârt coarda, ceilalţi o sar. Jocul merge până când fiecare jucător a învârtit cel puţin o dată coarda. Exact ca în jocul obişnuit, jucătorul care ratează o săritură este înlocuit cu unul dintre cei care învârt coarda.

Indicaţii pe parcurs: *Săriţi aceeaşi coardă! Păstraţi coarda în spaţiu! Folosiţi-vă tot corpul în joc!*

Evaluare: Au păstrat coarda în spaţiu? Sau era în mintea lor?

Observaţie: Jocul este la fel de bine primit de toate grupele de vârstă. Preluaţi variante din jocul copiilor.

Silabisire

Punct de concentrare: pe a comunica cu partenerul.

> întregul grup se împarte în echipe de doi sau trei. Ei pornesc o conversaţie, pronunţând foarte clar fiecare cuvânt.

Indicaţii pe parcurs: *Rostiţi cu senzualitate! Vedeţi literele! Vedeţi*

jizic cuvintele din gură!
Evaluare: Cât au înţeles ascultătorii din conversaţie? Actori, aţi văzut
literele?
Observaţii:
1. Continuaţi atât cât sunt foarte concentraţi şi conversaţia este fluentă. O să apară bucuria contactului cu partenerii.
2. Când actorii s-au familiarizat cu jocul, daţi-le să citească silabisind o bucată dintr-un scenariu.

Sunetul în oglindă

Punct de concentrare: oglindirea sunetului partenerului.
> Echipele sunt alcătuite din câte doi jucători care stau faţă în faţă. Unul dintre jucători este iniţiatorul şi face sunetele. Celălalt este „reflecţia" şi „oglindeşte" sunetele. La indicaţia „Schimbă!" rolurile se inversează. Cel care reflecta sunetele devine iniţiator şi noul reflector oglindeşte sunetele sale. Schimburile trebuie realizate fără întreruperi în fluenţa sunetului. Echipele se poziţionează în toată sala, joacă simultan şi primesc în acelaşi timp indicaţii pe parcurs.

Indicaţii pe parcurs: *Fără oprire! Observă-ţi reacţiile fizice în timp ce îţi oglindeşti partenerul! Schimbă oglinda! Continuă sunetul!*

Oglindeşte sunetul! Schimbă! Schimbă!
Observaţii:
1. Jucătorii comunică oral, însă non-verbal. Sunetele pot fi puternice sau fine, murmurate sau strigate. Este de preferat să fie foarte variate.
2. Atât în muzica clasică, cât şi în jazz, se aude tema sau ritmul dat de un instrument care apoi este preluat cu variaţii de ceilalţi.
3. Data viitoare când faceţi acest exerciţiu împărţiţi grupul în echipe de câte trei. Cel de-al treilea dă indicaţii pe parcurs celorlalţi doi. La indicaţia profesorului *Alt antrenor!* rolul de antrenor este preluat de alt jucător din grup. Echipele joacă simultan.

Tabloul scenic

Punct de concentrare: pe a împărtăşi tabloul scenic publicului.
> Actorii merg continuu până când profesorul-regizor indică *Tablou scenic!* Atunci se opresc imediat. Dacă o parte a trupului unui sau unor actori nu este vizibilă indicaţi din nou *Tablou scenic!* Atunci actorii se mişcă imediat în încercarea de a deveni vizibili. Apar multe formaţii întâmplătoare când actorii răspund aplecându-se pe genunchi, ridicând braţele, capetele.

Indicaţii pe parcurs: *Tablou scenic! Continuaţi! Orice parte din voi*

sunteţi voi în întregime! Tablou scenic! Continuaţi!

Varianta I
> Tablou scenic în continuă mişcare. Actorii încearcă să fie mereu vizibili pe când grupul se mişcă continuu.

Indicaţii pe parcurs: *Tablou scenic! Tablou scenic! Tablou scenic!*

Varianta II

> Grupul merge prin tot spaţiul. Când profesorul rosteşte numele unui jucător, toţi îl urmăresc prin spaţiu până când se anunţă *Stop!* sau *Tablou scenic!*

Indicaţii pe parcurs: (când grupul a ajuns într-o anumită formaţie, numiţi un jucător) *Tablou scenic!* (când mişcându-se au ajuns în altă formaţie) *Tablou scenic!* **Varianta III**

> împărţiţi grupul în două. O parte joacă, cealaltă parte formează publicul şi deduce Unde, Cine, Ce din poziţiile în care sunt aşezaţi în tabloul scenic.

Evaluarea variantei III: Spectatori, cum aţi ajuns la această concluzie? Actori, se potriveşte cu ceea ce aţi perceput dinăuntru? **Observaţie:** Acest joc te ajută să conştientizezi faptul că orice parte din tine eşti tu în întregime, lucru care conţine mesajul implicit că vizibilitatea este esenţială.

Terenul dejoacă

Punct de concentrare: menţinerea în continuă mişcare a obiectelor invizibile cu care se joacă.

> întregul grup se împarte în echipe cu număr diferit de jucători şi începe simultan, în acelaşi spaţiu, să joace jocuri specifice terenului de joacă. Fiecare echipă îşi alege un joc care să necesite obiecte sau echipament specific, precum mingea (baschet, baseball, volei, etc.) sau un joc care să presupună jucării, fise, pietre, jetoane. în toate jocurile se folosesc obiecte invizibile. Toate regulile jocului ales trebuie respectate. Jucătorii trebuie să păstreze obiectele în spaţiu şi nu în mintea lor. Antrenorul se mută de la un grup la altul şi intervine în joc dacă vrea să adauge ceva.

Indicaţii pe parcurs: *Foloseşte-ţi tot corpul pentru a arunca mingea! Amplifică mişcarea! Mai multă energie! Amplifică! Ţine ochii pe minge!*

Evaluare: Pentru public: A rămas abstract obiectul cu care se juca? A existat în spaţiu sau a fost imaginar? Jucători, ce părere aveţi, sunteţi de acord?

Observaţii:

Vocale şi consoane

Punct de concentrare: pe contactul cu vocalele sau consoanele dintr-un cuvânt chiar în momentul când este spus. **Partea I**

> Echipe de şase sau opt actori. Ei stau în cerc sau faţă-n faţă. Fiecare actor începe o conversaţie cu cel din faţa lui (opt jucători înseamnă 4 conversaţii simultane). Jucătorii trebuie să se concentreze, după cum li se indică, fie pe vocalele, fie pe consoanele cuvintelor pe care le spun fară să le accentueze sau să schimbe logica vorbirii.

Indicaţii pe parcurs: *Vocale! Consoane! Vorbiţi normal! Vocale! Simţiţi vocalele! Atingeţi vocalele! Lăsaţi vocalele să vă atingă! Consoane! Concentraţi-vă pe consoane!* **Părţile II şi III**

> Menţinând vocile la un nivel scăzut, jucătorii trebuie să urmeze indicaţiile de a se depărta atât cât permite spaţiul şi apoi să se apropie.

Indicaţii pe parcurs: Partea a ll-a: *Vocale! îndepărtaţi-vă de partener! Vorbiţi mai încet! Consoane! Retrăgeţi-vă cât mai mult! Vocale!*

Partea a III-a: *Acum începeţi să vă apropiaţi! Consoane! Vorbiţi încet încă! Vocale! închideţi ochii! Vorbiţi cât puteţi de încet! Consoane! Deschideţi ochii! Reluaţi-vă poziţia iniţială! încheiaţi conversaţia!* **Evaluare:** Aţi simţit că intraţi în contact fizic cu cuvântul spus? S-a menţinut comunicarea de-a lungul exerciţiului? înţelesul cuvintelor a reieşit în spaţiul dintre vocale şi consoane? **Observaţii:**

1. Aşteptaţi ca jucătorii să fie atenţi la partener şi abia apoi indicaţi-le să se îndepărteze. Actorii pot să scadă considerabil nivelul sonor pe măsură ce se îndepărtează; conversaţiile pot fi murmurate şi de la 15 metri distanţă.
2. Indicaţia *închideţi ochii!* îi face să nu poată citi pe buzele partenerilor. întreg trupul, din cap până-n picioare, este implicat în spunerea cuvântului.

3. Acest exerciţiu îi familiarizează pe studenţi cu structura psihologică a limbajului şi îi fereşte de gândirea subiectivă sau de interpretare. Spuneţi actorilor să gândească cuvintele ca pe nişte sunete pe care le pun în forma, în tiparul cuvintelor.
4. De obicei când actorii primesc indicaţia *încheiaţi conversaţia!* tocmai atunci conversaţia se animă mai tare.

Vorbirea în oglindă

Punct de concentrare: oglindirea/reflectarea cuvintelor celuilalt cu voce tare.

> Echipe alcătuite din doi jucători care stau faţă-n faţă aleg un subiect de discuţie. Unul dintre jucători este iniţiatorul şi începe conversaţia. Celălalt jucător este „reflecţia în oglindă" şi rosteşte *cu voce tare* cuvintele iniţiatorului *în acelaşi timp* cu acesta. După un timp, la indicaţia *Schimbă!,* rolurile se inversează. Schimbul de roluri trebuie să aibă loc fară să se piardă fluenţa discuţiei. Cereţi apoi mai multe schimbări. Jucătorul îşi va urma partenerul, gândind şi spunând aceleaşi cuvinte simultan, fără a face un efort conştient.

Indicaţii pe parcurs: *Oglindă, spune acelaşi cuvânt! Reflectă ceea ce auzi! Reflectă întrebarea! Nu răspunde la întrebare! Fă-te auzit! Schimbaţi oglinda! Păstraţi fluenţa cuvintelor între voi! Rostiţi acelaşi cuvânt! Schimbă!* Când jucătorii devin o singură voce, fără decalaje de timp: *Sunteţi pe cont propriu! Urmează-l pe cel care te urmează! Nu iniţia! Urmează-ţi partenerul!*

Evaluare: Pentru studenţii din public: Au reuşit jucătorii să spună acelaşi cuvânt în acelaşi timp? Pentru jucători: Aţi ştiut când aţi iniţiat vorbirea şi când aţi reflectat-o? Aţi conştientizat când vă urmaţi partenerul? Pentru toţi jucătorii: Care este diferenţa dintre a repeta vorbirea şi a reflecta vorbirea?

Observaţie:

1. Dacă intervine o întrebare, indicaţi studentului să nu răspundă, ci să o reflecte. Cereţi-le iniţiatorilor să evite întrebările.
2. întregul trup, simţurile, trebuie să detecteze diferenţa dintre a repeta şi a reflecta cuvintele înainte ca urmarea partenerului să poată avea loc. Când reflectarea este reală, decalajul dintre iniţiator şi oglindă devine foarte scurt, aproape inexistent. Realizându-se o conexiune între jucători la nivelul aceluiaşi cuvânt, ei devin, într-un anumit sens, o singură minte, deschisă către celălalt. Urmarea partenerului la nivel verbal creează dialogul.
3. Dacă timpul este limitat, echipele pot fi formate din trei jucători (unul dă indicaţiile), care se pot răspândi în toată camera.
4. Acest joc se poate juca de asemenea în tăcere. Vezi „Oglinda/Urmează**-1** pe cel care te urmează" (cap. **III).**

Vorbire neinteligibilă/inteligibilă

(engl. Gibberish/English)

Punct de concentrare: comunicarea.

> Demonstraţie introductivă: alegeţi doi jucători şi cereţi-le să aleagă un subiect pe marginea căruia să poarte o conversaţie. Explicaţi grupului că pe parcurs jucătorii vor primi indicaţia de a schimba vorbirea normală în vorbire neinteligibilă şi invers, chiar fiind la mijlocul unui cuvânt. Conversaţia va decurge firesc şi se va dezvolta logic.

Când s-au înţeles regulile jocului, se împarte grupul în echipe de câte trei membri. Toate echipele astfel formate, fiecare cu propriul conducător de joc, vor juca simultan. După un timp, la indicaţia *Schimbă!* conducătorii vor face schimb cu unul din jucători pentru ca, astfel, fiecare jucător să aibă ocazia să şi dea indicaţii, să şi converseze în Vorbire neinteligibilă sau normală cu ceilalţi doi parteneri.

Indicaţii pe parcurs: *Vorbire neinteligibilă! Normală! Vorbire neinteligibilă!* (şi tot aşa).

Evaluare: A avut continuitate conversaţia? A fost menţinută comunicarea pe tot parcursul jocului? Jucători, ce părere aveţi?

Observaţii:

1. Acest joc dezvoltă capacitatea de a da comenzi şi de a conduce jocul la toate nivelurile de vârstă.

2. Dacă la un moment dat un student este în impas, realizând cu greu vorbirea neinteligibilă, schimbaţi imediat în vorbire normală şi păstraţi-o o perioadă. Ajutaţi, prin indicaţii, pe jucătorii care scad nivelul energiei puse în rezolvarea problemei.
3. Momentul schimbării trebuie ales atunci când jucătorii nu sunt pregătiţi, la mijlocul unui cuvânt sau al unei propoziţii. Momentul de dezechilibru poate fi sursa unor noi descoperiri.
4. Dacă rămâne un student în plus, se pot forma şi grupuri de patru jucători: doi folosesc vorbirea neinteligibilă, al treilea dă comenzile de schimbare, al patrulea traduce.

ADDENDA II JOCURI TRADIŢIONALE

Exerciţiile din acest capitol sunt aranjate în ordine alfabetică după cum urmează:

Pe lângă jocurile de mai sus, mai apar în acest manual şi alte jocuri tradiţionale:

JOCURI TRADIŢIONALE

Majoritatea jocurilor tradiţionale incluse în această ediţie fac parte din *„Handbook of Recreaţional Games*" de **Neva Boyd.** (New York: Dover, 1975; republicarea cărţii „Handbook of Games" din 1945). Domnişoara Boyd a fost profesorul-cheie al Violei Spolin, care i-a dedicat această carte. Nici un atelier de-al Violei nu a început vreodată fară un joc antrenant.

Aşa cum spunea Viola: „Un atelier cuprinde o suită de activităţi, dar miezul îl reprezintă unul sau mai multe jocuri teatrale. Fiecare atelier are un început, un mijloc şi un final. *Jocurile de încălzire şi/sau jocurile introductive* îi pregătesc pe studenţii-actori pentru oferta zilei în materie de jocuri teatrale, iar *jocurile de încheiere* (ca şi cele de încălzire) întăresc unitatea grupului şi ajută la concentrarea energiilor către următoarea experienţă a procesului de învăţare." (Viola Spolin „ *Theater Games for the Classroom",* pg.l 1).

în introducerea manualului său, Boyd afirmă „Tipul de disciplină care presupune decizii adesea instantanee şi acţiuni în consecinţă în cadrul unui sistem static de referinţă - de exemplu regulile jocului - este unic şi aparţine numai jocului. Jocul este o structură imaginată în care jucătorii se proiectează psihologic, acţionează în concordanţă cu cerinţele situaţiei şi prin urmare se auto- disciplinează, lucru care implică multe aspecte ale comportamentului social." (Viola Spolin spunea întotdeauna că „Disciplina înseamnă implicare!")

Unele jocuri tradiţionale au fost cuprinse în acest manual de la prima sa ediţie, dar, după cum mulţi cititori ştiu, multe din cele cuprinse acum au apărut prima oară în „ *Theater Game File"* (manulalul său pentru regizori) şi în „ *Theater Games for the Classroom*". Toate sunt cuprinse în lista alfabetică de mai sus şi în cea de la începutul manualului. Jocurile incluse în această ediţie au fost alese pentru că Viola le juca cu studenţii săi. Oricând scade energia studenţilor, urmaţi-i sfatul: „Jucaţi un joc!"

Neva Boyd spune de asemenea în introducerea manualului său: „Energia vitală a jocului stă chiar în procesul creativ al jucării sale. Omiterea oricărei sugestii asupra valorilor sale specifice este intenţionată. Jocurile sunt acumularea organizată a comportamentului ludic şi, deoarece de comportamentul ludic răspunde zona talamică a sistemului nervos (zona interioară a creierului, rădăcina nervilor senzoriali, n.t.), care este strâns legată de lumea exterioară, fiecare jucător are acces la stimularea procesului dinamic şi, din necesitate, extrage valorile din propria sa experienţă. Datorită acestui adevăr, orice încercare de a stabili anumite valori drept scopuri pentru jucători i-ar putea opri de la experimentarea spontană a acestora."

Faptul că spiritul jocurilor tradiţionale este adânc înrădăcinat în viaţa noastră populară şi istorică a intrat deja în conştiinţa colectivă. J.Christian Bay spune, în prefaţa sa la cartea Nevei Boyd *„Folk Games of Denmark and Sweden*": „Fiecare urmă de joc din viaţa zilnică, manifestările distractive şi festive ale oamenilor vin din secole de obiceiuri. în totalitate, aceste jocuri exprimă idealuri la fel de vechi ca însuşi pământul; şi gândul fundamental în viaţa oricărui popor este să păstrezi credinţa strămoşilor." Viola a adăugat: „în concluzie, aceste jocuri ne ating acolo unde suntem mai profund umani."

(„ Theater Games for the Classroom", pg. 24).

Animal, pasăre sau peşte (Boyd, pg. 101 în original)

> I. Jucătorii stau pe scaune aşezate în cerc. Unul este în centru. Cel din centru indică pe unul din parteneri şi zice: „Animal, pasăre sau peşte?" şi apoi repetă una din cele trei categorii - de exemplu „Peşte" — şi numără până la 10.

Jucătorul indicat trebuie să denumească o specie de peşte până când celălalt numără până la 10. Dacă nu reuşeşte sau repetă ceva ce s-a mai spus, merge în centru, iar cel din centru îi ia locul.

> **II.** Jucătorul din centru zice „Animal, pasăre sau peşte?" şi adaugă, de exemplu, „Vultur". Cel de pe margine indicat trebuie să spună atunci categoria - „pasăre".

Buzz (Boyd, pg. 97)

> Jucătorii stau aşezaţi în cerc. Un jucător porneşte jocul spunând „Unu"; următorul spune „Doi" şi tot aşa până la 7, care este înlocuit cu „Buzz". Jucătorii continuă să numere, zicând „Buzz" la fiecare număr care conţine cifra 7 (ca de exemplu 17, 27). De asemenea, se zice „Buzz" la fiecare multiplu de 7 (14, 21). Când se ajunge la 70 numărătoarea continuă astfel: „Buzz - unu", „Buzz - doi" şi tot aşa, iar 77 este „Buzz-Buzz".

Jucătorul care zice „Buzz" când nu trebuie, care zice cifra în loc de „Buzz" sau care zice alt număr, iese din joc. Numărătoarea merge mai departe de unde s-a greşit. Jocul se termină când au ieşit toţi.

Când o să plec în California (Boyd, pg. 102)

Echipe de 10-12 jucători stau în cerc.

Partea I

> Jocul tradiţional. Primul jucător zice: „Când o să plec în California, o să-mi iau zmeul" (sau orice alt obiect). Al doilea jucător zice: „Când o să plec în California, o să-mi iau zmeul şi pălăria." Al treilea îşi ia zmeul, pălăria şi adaugă un nou obiect. Jucătorul care greşeşte iese din joc şi jocul continuă până când rămâne unul singur.

Partea a Il-a

> Se joacă la fel, dar cu o nouă serie de obiecte, care nu se mai numesc, ci *se fizicalizează*: în loc ca jucătorul să zică „o să-mi iau pantofii", el îşi pune pantofii (invizibili, n.t.). Următorul repetă acţiunea sa şi adaugă un nou obiect - cântă la un flaut. Şi jocul continuă tot aşa, non-verbal.

Partea a IlI-a

> Se joacă la fel ca în partea I, cu o nouă serie de obiecte şi, de data asta, jucătorii îşi iau timp ca *să vadă* fiecare obiect pe măsură ce ascultă.

Cât de mult îţi aminteşti?

(Spolin, *Theater Games for the Classroom,* pg. 133)

Punct de concentrare: pe a fi deschis şi la citit şi la ascultare.

> Doi jucători: unul citeşte, unul vorbeşte. Primul începe să citească în gând un articol dintr-un ziar sau revistă, o poveste dintr-o carte, iar celălalt îi povesteşte direct o întâmplare. Apoi schimbă rolurile, înainte însă, cititorul povesteşte partenerului ce a citit şi ce i s-a povestit.

Alte Jocuri de Memorie

> Următoarele jocuri pot fi jucate acasă; sau cu mai mulţi jucători: „Joc de observaţie", „Joc de identificare a obiectelor", „Trei schimbări" (cap. III).

Concentrare (Boyd, pg. 103 în original)

> Este necesar un pachet complet de cărţi. Acestea vor fi aşezate în linie cu faţa în jos pe masă. Scopul este să se facă perechi: doi cinci, doi aşi, etc. Primul jucător întoarce o carte, o aşează cu faţa- n sus *în acelaşi loc* unde era şi apoi întoarce alta. Dacă fac pereche, le ia şi are dreptul să întoarcă încă una şi încă una ca să-i caute pereche şi continuă tot aşa până ce cărţile nu se mai potrivesc.

Când nu i se mai potrivesc cărţile, atunci jucătorul le întoarce cu faţa-n jos, *în ordinea în care au fost întoarse în sus* şi alt jucător încearcă. Acest lucru permite tuturor să memoreze cărţile şi poziţiile lor. Jucătorii continuă pe rând până ce toate cărţile sunt puse pe perechi. Pentru a juca acest joc e nevoie de linişte şi concentrare. Jucătorul care are cele mai multe cărţi la final, când sunt toate alese, câştigă jocul.

Cuvinte rimate (Boyd, pg. 95)

> Jucătorii sunt aşezaţi în cerc şi unul stă în centru. El spune un cuvânt format dintr-o silabă şi indică către un coleg care, până ce el numără până la zece, trebuie să spună un cuvânt care rimează cu cuvântul său. Dacă jucătorul nu reuşeşte să zică un cuvânt la timp, ia locul celui din centru. Dacă reuşeşte, jocul continuă. Este considerată greşeală şi folosirea unui cuvânt care s-a mai zis.

Fantoma (Boyd, pg. 103)

Punct de concentrare: pe a nu spune ultima literă a cuvântului; pe

pedeapsă: o treime din tine devine fantomă.

> Jucătorii stau în cerc şi unul anunţă prima literă a unui cuvânt la care se gândeşte, dar pe care nu-1 spune. De exemplu, dacă cuvântul este „which" (care) primul jucător spune „W"; următorul s-a putea să se gândească la „work" şi va zice „O". Al treilea s-ar putea să se gândească tot la „work" şi adaugă „R". Al patrulea jucător trebuie să evite să zică „K" (work-muncă) sau „D" (word - cuvânt), care ar încheia un cuvânt, şi se gândeşte la alt cuvânt: „worst", de exemplu, deci zice „S". Al cincilea este salvat dacă se gândeşte la „worship" şi adaugă „H". Jocul continuă până când un jucător este forţat să închidă un cuvânt, caz în care o treime din el devine fantomă, dar nu iese din joc. Următorul continuă.

Oricine poate provoca un partener pe care-1 suspectează că a adăugat o literă fără să se gândească la un cuvânt. Dacă e vinovat, acesta devine o treime de fantomă, dacă nu, cel care 1-a provocat devine o treime de fantomă. Jucătorul care termină de trei ori un cuvânt devine o fantomă întreagă şi iese din jocul de cuvinte, dar încearcă să-i distragă pe participanţi discutând cu ei. Dacă reuşeşte, victima devine de asemenea fantomă. Jocul continuă până când, cu excepţia unuia, toţi sunt fantome.

Geografie (Boyd, pg.96)

> Jucătorii stau în cerc. Unul începe jocul spunând un oraş: să zicem, Denver. Următorul jucător trebuie să spună un oraş care începe cu litera finală - „R": Rockford şi aşa mai departe.

Jucătorul care nu reuşeşte să spună un cuvânt într-o perioadă rezonabilă de timp, iese din joc. Numele de oraşe nu pot fi repetate, chiar dacă, de exemplu, există mai multe oraşe cu acelaşi nume. Jocul continuă până când rămâne un singur jucător.

Leapşa pe scaune (Boyd, pg. 65)

> Jucătorii formează un semicerc de scaune. în faţa semicercului, la câţiva metri, se află un scaun. Cel care „este" (A) are în mână un ziar rulat şi începe jocul trecând pe lângă toţi jucătorii din semicerc. La un moment dat îl atinge pe unul cu ziarul - să zicem B - apoi fuge la scaunul din centru, pune ziarul pe el şi aleargă spre scaunul lui B încercând să-1 ocupe. B fuge după el, ia ziarul de pe scaunul din centru şi încearcă să-1 atingă pe A înainte ca acesta să ajungă la scaunul său. Dacă B reuşeşte să-1 atingă pe A, pune ziarul pe scaunul din centru şi fuge spre locul său, A îl urmăreşte şi, dacă îl atinge, B trebuie să-1 urmărească din nou. Jocul continuă aşa până când unul din ei reuşeşte să ocupe scaunul de pe semicerc fără a fi atins de partener cu ziarul. Cel care a rămas în picioare reîncepe jocul.

Dacă cumva ziarul cade de pe scaun, trebuie pus la loc de cel care 1-a aşezat prost şi apoi poate continua să-şi urmărească partenerul.

New York (Boyd, pg. **106)**

> Jucătorii se împart în două echipe egale şi se aşează la distanţă una de alta (la pereţi opuşi). Prima echipă se adună, alege o meserie, o ocupaţie şi apoi avansează către cealaltă echipă în timp ce are loc următorul dialog:

Prima echipă: Here we come! (Am venit!)

A doua echipă: Where from? (De unde?)

Prima echipă: New York!

A doua echipă: What's your trade? (Ce ştiţi să faceţi?)

Prima echipă: Lemonade! (Limonadă!)

A doua echipă: Show us some! If you're not afraid! (Arătaţi-ne, dacă aveţi curaj!) (dialogul în engleză a fost păstrat ca să-i inspire pe profesori să găsească un dialog rimat în limba română, n.t.)

> Venind cât îndrăznesc de aproape de a doua echipă, jucătorii din prima echipă arată, fiecare în felul propriu, ce meserie au. Colegii strigă numele meseriei despre care cred că e vorba. Dacă nu ghicesc, prima echipă

continuă să arate. Când cineva strigă corect meseria, cei din prima echipă trebuie să fugă înapoi spre peretele lor. Ceilalţi îi urmăresc ca să-i atingă. Cei atinşi sunt câştigaţi în echipa urmăritorilor.

Apoi a doua echipă alege o meserie şi prima îi urmăreşte şi tot aşa. Când finalizaţi jocul, fiecare echipă trebuie să aibă un număr egal de ture şi câştigă cei care au mai mulţi membrii în echipă.

> Variantă: să arate animale, flori, copaci, obiecte, mâncăruri, etc.

Nu da drumul mâinii

(Spolin, *Theater Games for the Classroom,* pg. 29)

> Jucătorii formează o linie ţinându-se de mâini. Studentul din capăt începe să meargă prin spaţiu, conducând linia după el. Ia curbe, face serpentine, trece peste alte puncte ale liniei, până ce linia devine un nod ce nu se mai poate mişca. Acum, cel de la capătul celălalt al liniei începe să desfacă ghemul până ce linia e descurcată, (joc numit la noi „maţele-ncurcate", n.t.)

Indicaţii pe parcurs: *Nu daţi drumul mâinilor!*

Observaţii:

1. Cu cât se schimbă sensul şi se trece peste sau pe dedesubtul liniei, cu atât nodul este mai strâns.
2. Acesta este un joc de exterior care poate fi jucat înăuntru, fiind destul de silenţios.

Pisica vrea un colţ (Boyd, pg. 120)

> Jucătorii stau împrăştiaţi prin tot spaţiul, locul fiecăruia fiind „colţul" lui. Un jucător - pisica - stă în centru. El se apropie de oricare dintre jucători şi zice „Pisica vrea un colţ!". 1 se răspunde: „Vezi la vecinul meu!". Pisica merge la alt jucător. în timpul ăsta, ceilalţi schimbă locurile între ei. Dacă pisica prinde un loc, cel rămas fără loc devine pisică.

Acest excelent joc de încălzire a grupului place jucătorilor de toate

vârstele.

Proverbe (Boyd, pg. 96)

> Jucătorii stau în cerc; unul iese din sală. Ceilalţi aleg o zicală sau un proverb („Mai bine mai târziu decât niciodată", etc.) şi îşi împart cuvintele între ei. Dacă sunt mai mulţi jucători decât cuvinte, acelaşi proverb se repetă până ce au toţi un cuvânt. Jucătorul revine şi pune o întrebare cuiva şi apoi următorului de pe cerc. Răspunsul scurt la întrebare trebuie să conţină cuvântul respectiv, jucătorul evitând să atragă atenţia asupra cuvântului. Jucătorul al cărui răspuns îl face pe cel din centru să ghicească proverbul devine următorul din centru şi iese din sală.

Rime/Mă gândesc la un cuvânt (Boyd, pg. 98)

Punct de concentrare: pe definire şi pe ritm.

> Jucătorii stau în cerc. Primul zice: „Mă gândesc la un cuvânt care rimează cu sing". Partenerul din dreapta defineşte un cuvânt care rimează cu „sing" întrebând, de exemplu: „Se află pe orice teren de joacă?". Primul jucător răspunde: „Nu, nu este swing" (un leagăn). Colegii, pe rând, continuă să definească cuvinte care să rimeze cu „sing", iar primul jucător le răspunde „Nu, nu este king" (rege), etc. până când întrebarea cuiva defineşte cuvântul la care s-a gândit şi zice: „Da, este "

Dacă jucătorul a ales cuvântul „ring" gândindu-se la inelul de pe deget, va răspunde „Nu, nu este ring", dacă a fost întrebat despre sunetul unui clopoţel. Cu alte cuvinte *definiţia,* nu cuvântul este importantă. Jucătorul care defineşte corect cuvântul, îşi alege un cuvânt şi începe un nou joc.

Dacă primul jucător nu ghiceşte cuvântul definit corect, cel care a definit corect poate începe un nou joc.

Nu se pot folosi substantive proprii, iar cuvântul spus de primul jucător (sing) trebuie să aibă acelaşi număr de silabe ca şi cuvântul la care s-a gândit, pe care 1-a ales (ring).

Rime mute (Boyd, pg. 100)

Punct de concentrare: pe jucarea cuvântului.

> Jucătorii se împart în două grupuri (sau trei, dacă este posibil). Un grup iese din cameră până când colegii aleg un verb care poate fi jucat. Apoi sunt chemaţi şi li se dă un cuvânt care rimează cu verbul ales. După ce se consultă între ei, jucătorii aleg un verb şi-1 joacă. Dacă este corect, celălalt grup aplaudă, dacă nu, dau din cap. Grupul care ghiceşte continuă până când descoperă verbul şi atunci ei vor da un verb de ghicit celuilalt grup. Dacă grupul ghicitor este nevoit să renunţe, va primi alt cuvânt de la alt grup.

O variantă este ca un singur jucător să iasă şi restul să aleagă un verb. Apoi jucătorul se întoarce, i se dă un cuvânt care rimează cu

verbul ales şi joacă diverse verbe până îl descoperă pe cel corect, (asemănător cu „Mima", n.t.)

Ritmuri (Boyd, pg. 104)

> Jucătorii stau în cerc şi stabilesc mişcări din trei timpi, ca de exemplu:

1. Bătaia palmelor pe pulpe
2. Bătaia palmelor împreună
3. Pocnitură din degetele mâinii drepte.

Un jucător propune ritmul şi ceilalţi îl urmează. La a treia bătaie jucătorul zice o literă partenerului din dreapta. Acesta, la a treia bătaie care urmează, zice un cuvânt care începe cu acea literă şi, pe următorul timp trei, zice o literă celui din dreapta sa. Şi tot aşa. Este greşeală dacă spui un cuvânt care s-a mai spus sau dacă spui cuvântul pe alt timp decât trei. Se reface ritmul şi se reia jocul.

Schimbarea numerelor (Boyd, pg. 116)

> Jucătorii se aşează în cerc pe scaune, iar unul dintre ei stă în centrul cercului. Fiecare are un număr pe care îl ţine minte: fie profesorul îi numără (tare sau în şoaptă), fie se numără ei înşişi, incluzându-1 pe cel din centru. Cel din centru spune două numere şi jucătorii care au acele numere trebuie să-şi schimbe locurile. Cel din centru încearcă să ocupe unul din cele două locuri. Dacă reuşeşte, cel rămas fără loc merge în centru; dacă nu, jocul continuă până reuşeşte.

Semaforul (Boyd, pg. 115)

> Toţi jucătorii sunt aşezaţi la o linie de start, iar unul stă în faţa lor, la celălalt perete, acolo unde trebuie să ajungă şi ei. Cel din faţă conduce jocul: cu spatele la ceilalţi, numără până la cât vrea el - de exemplu: „Unu, doi, trei, Roşu!" - timp în care ceilalţi înaintează şi încearcă să-1 atingă (sau să atingă peretele cu faţa la care stă el, în varianta românească, n.t.). Când zice „Roşu!" se întoarce, iar ei se opresc. Pe cel pe care îl surprinde mişcând, îl trimite iar la linia de start. Apoi se întoarce cu spatele şi începe să numere iar. Jucătorul care reuşeşte să-1 atingă, îi ia locul şi jocul reîncepe.

(cunoscut la noi ca Unu, Doi, Trei, Stai!)

Silabe cântate

(Spolin, *Theater Games for the Classroom,* pg. 107)

> Toţi jucătorii stau în cerc. Unul iese din sală, ceilalţi aleg un cuvânt - de exemplu „Washington". Silabele se împart jucătorilor: „Wash" primului grup, „ing" celui de-al doilea, „ton" celui de-al treilea. Ei cântă simultan silaba respectivă pe o melodie cunoscută. Jucătorul care „este" merge pe la fiecare grup şi încearcă să ghicească despre ce cuvânt este vorba. Ca să fie mai dificil, puteţi cere jucătorilor să schimbe locurile după ce au cântat silaba.

Străzi şi alei

(Joc tradiţional, nu face parte din manualul Nevei Boyd)

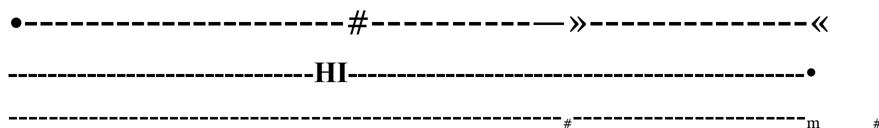
> Această variantă de „Leapşa" este excelentă pentru un grup de 14 sau mai mulţi jucători şi se poate juca foarte bine şi într-un spaţiu delimitat în aer liber. Doi jucători sunt aleşi să fie „şoarecele" şi „pisica" (poliţistul şi hoţul, troll-ul şi eroul, câinele şi pisica, etc.). Ceilalţi jucători formează rânduri egale şi stau cu braţele întinse în lateral la nivelul umerilor. Pisica va urmări şoarecele pe „străzile" formate de rânduri (vezi desenul). Dacă conducătorul jocului strigă „Alei!" toţi fac la dreapta şi, atingându-şi palmele, formează un perete de care pisica şi şoarecele nu pot să treacă. Când conducătorul strigă „Străzi!", jucătorii refac poziţia iniţială şi urmărirea continuă pe străzi. Când pisica atinge şoarecele, permiteţi-le să-şi aleagă înlocuitorii.

Exersaţi schimbările de poziţie, de la străzi la alei şi invers, înainte de a începe jocul. Cereţi ca şi conducătorul de joc să se schimbe din când în când.

Ca şi în cazul celorlalte jocuri de-a „Leapşa", indicaţia de a juca „cu încetinitorul" (în „slooow moootion") poate creşte bucuria jocului.

Când toţi jucătorii capătă experienţa jocului şi sunt foarte atenţi unul la altul, se poate juca fără ca cineva să mai conducă. Grupul trece fără să vorbească de la străzi la alei ajutând sau împiedicând pe urmăritor să prindă prada.

Străzi:
profesorul



Alei:
profesorul

1

Şase obiecte (Boyd, pg. 99)

> Toţi jucătorii stau pe scaune aşezate în cerc, unul stă în picioare în centrul cercului. Cel din centru închide ochii, iar cei de pe cerc transmit un obiect mic de la unul la altul. Când studentul din centru bate din palme, cel care are obiectul în mână îl păstrează până când cel din centru îi dă o literă a alfabetului. Când a primit litera, atunci jucătorul trebuie să paseze obiectul şi, în timp ce obiectul face o tură de cerc (dacă cercul e mic, două sau trei), el trebuie să numească şase obiecte care încep cu litera indicată. Dacă nu reuşeşte să facă asta în timpul dat, face schimb de locuri cu jucătorul din centru.

Şir indian

(Spolin, *Theater Games for the Classroom*, pg. 57)

> Se alege o echipă de 4 sau mai mulţi jucători. Ei trebuie să iasă din sală, să alerge înapoi în sală aşezaţi (aleatoriu, dar fiecare ţinând minte unde s-a aşezat) în şir indian şi să fugă iar afară. Jucătorii se întorc mergând normal şi fără a păstra şirul. Colegii care au privit trebuie să îi rearanjeze refăcând şirul indian, ordinea în care erau cei 4 sau mai mulţi jucători. Dacă este nevoie, aceştia fac apoi corecturile.

Observaţie: aceasta este o încălzire excelentă pentru orice joc de observaţie, pentru toate vârstele.

Ştafeta

(Spolin, *Theater Games for the Classroom,* pg. 24)

> Studenţii se împart în două echipe care formează două coloane. Primul jucător al fiecărei echipe are în mână un obiect care poate ţine loc de ştafetă (un băţ sau un ziar rulat). Se alege cel mai îndepărtat punct din spaţiu spre care vor alerga, îl vor atinge şi vor alerga înapoi la echipa lor unde vor preda ştafeta următorului din echipă. Al doilea aleargă şi predă celui de-al treilea şi tot aşa până ce toţi jucătorii au alergat. Cei care termină primii câştigă.

Transformarea cuvintelor (Boyd, pg. 95)

> Studenţii primesc pix şi hârtie şi li se dă un cuvânt care trebuie schimbat în alt cuvânt prin schimbarea unei litere. De exemplu: cuvântul dat este „lord"; transformările pot fi: cord, corn, cort, cart, care, cere, cert, cerc, circ, etc.

Este interesant să experimentezi cu cuvintele, fară să ştii dacă pot fi transformate.

Valurile (Boyd, pg. 118)

> Jucătorii îşi aşează scaunele în cerc, foarte apropiate. Un jucător merge în centru şi scaunul său neocupat rămâne în cerc. Când el anunţă: „Mutare la dreapta!" sau „Mutare la stânga!", jucătorii îşi schimbă locurile după cum le-a indicat, încercând să ţină ocupat locul din dreapta sau stânga în timp ce jucătorul din centru încearcă să-1 ocupe. Dacă reuşeşte, cel care nu a reuşit să se mute la timp, merge în centru.

Vaporul meu vine de la Londra (Boyd, pg. 102)

> Acest joc se joacă la fel ca şi „Când o să plec în California", doar că aici articolele sunt spuse în ordine alfabetică. De exemplu, primul jucător poate spune: „Vaporul meu vine de la Londra încărcat cu ananas". Următorul repetă şi adaugă „banane" şi tot aşa până la sfârşitul alfabetului. Cel care greşeşte iese din joc. Jocul continuă până când rămâne unul sau până când se termină alfabetul.

Notă explicativă pentru ediţia în limba română

NOTĂ EXPLICATIVĂ privind TERMINOLOGIA

Capitolul acesta cuprinde explicaţii suplimentare pe marginea unora dintre termenii-cheie comparându-i cu originalul în limba engleză şi citând, acolo unde e cazul, diferite contexte în care sunt folosiţi. Explicaţiile sunt foarte concise deoarece detaliile se află în manual.

Principiile şi definiţiile le găsiţi în capitolele I şi II, care pun „Bazele teoretice", în introducerile fiecărui capitol, în observaţiile exerciţiilor şi în capitolul „Definirea termenilor specifici".

Viola Spolin discută despre două feluri de teatru, în funcţie de două criterii:

1. Teatrul profesionist - teatrul neprofesionist

Professional theatre - Community theater (grupări teatrale comunitare)

sau ***Lay theater*** (teatru de amatori)

2. Teatrul tradiţional (cu piesă scrisă) - Teatrul de improvizaţie

Formal theater — Improvisational theatre De aici: piesa scrisă - piesa de improvizaţie ***formal play - improvised play***

Viola Spolin foloseşte rar termenul „actor". Lucrând exerciţiile sub formă de jocuri, încă din perioada de la Young Actors Company 1-a înlocuit cu ***„player"*** - „jucător". Jucător este şi studentul-actor şi copilul-actor; şi

actorul amator şi actorul profesionist, (în jocuri „the odd player" sau „It" = cel care „este" la un joc; de obicei plasat în centru).

Theater Game = Joc teatral (sense games, muscle-freeing games, intellectual games, dramatic games, etc.)

Warm-up Game = joc de încălzire (la început) (sau „active game", „energy game")

Wrap-up Game = joc de încheiere (la final)

Lead-in Game = joc introductiv pentru un alt joc, care prezintă o problemă complexă ce este bine să fie abordată în trepte (Viola Spolin cere mereu profesorului să nu se grăbească. O problemă rezolvată de student este o problemă asumată şi devine o nouă competenţă). ***Rules of the Game*** = Regulile jocului

Learning Process (proces de învăţare) = ***Learning Experience*** (experienţă cognitivă) = ***Experiencing*** (învăţare prin experimentare).

Work = lucrul, studiul, exerciţiul, experimentarea, jocul (se referă şi la a juca jocuri şi la a juca situaţii), antrenamentul.

Groundwork = Foundation work = studiu fundamental, studiul problemelor de bază, stabilirea principiilor fundamentale (fundamentals).

Bodywork **=** antrenament fizic, vocal şi corporal.

Acting training, Workshop trainig **=** antrenamentul specific, studiul artei actorului în cadrul atelierului (diferit de metoda predare-preluare).

Acting workshop = atelier de arta actorului, clasă, curs, (repetiţiile sunt prelungirea atelierelor, continuare a procesului).

Total theater experience = experienţa teatrală este totală prin unirea următoarelor trei elemente: arta actorului, dezvoltarea materialului pentru scene (mai ales în teatrul de improvizaţie) şi crearea de efecte tehnice.

Totalperson = fiinţa totală (fizic, intelect, intuiţie) *Total organism* = organismul total, în totalitatea sa
Total organism within a total environment = „organismul total într-un mediu înconjurător total"
Organic **=** un răspuns al întregului organism prin care mintea (intelectul), corpul şi intuiţia funcţionează ca un tot unitar; integralitate; parte a întregului, a sinelui; din sine; a funcţiona omeneşte, ca fiinţă totală, (cap. „Definirea termenilor specifici") Aşa cum spune profesorul Ion Cojar în „Poetica a artei actorului": „... unica perspectivă raţional-realistă posibilă: *Actor = Om.* Acest cuplu logic este ireductibil, din oricare perspectivă şi presupoziţie şi, deci, formă a diversităţii artistice, am aborda arta actorului." Şi, citându-i pe E. Morin şi Massimo Piattelli-Palmarini: „Trebuie să numim om tocmai acest sistem „trinitar", iar nu un aspect parţial (individul, specia, societatea). Fiinţă bio-culturală prin natură, omul nu se defineşte alternativ prin referire corporală sau referire culturală, el se defineşte în mod *„total",* adică bio-psiho-social". (Ion Cojar „O poetică a artei actorului", cap. XII).

Growth = Creştere organică (dezvoltarea organică a actorului în urma studiului bazat pe experimentare proprie, pe intuirea tehnicii teatrale prin jocuri, a evitării inducerii Cum-ului de către profesor). ***Organic knowledge*** = Cunoaştere organică

Device **=** mijloc, procedeu tehnic.

Object = Focus = Point of Concentration = Problem
Iată definiţia din manualul original a termenului „Object": „Object and focus may be used interchangeably" (pg. 368 în original). Sau definiţia „Regulilor jocului": „includes the structure and the object (focus) plus group

agreement." (pg. 368 în original). Acestea sunt numai două exemple despre folosirea cu acelaşi sens a acestor termeni. Cu alte cuvinte, dacă „Object" şi „Focus" înseamnă „Scop" şi dacă „Focus" cuprinde „Point of Concentration" şi este folosit şi ca „Problem" sau „Concentration", înseamnă că toţi cei patru termeni, folosiţi în sensul lor activ, mobil, de minge, de energie în mişcare, de vehicul care transportă jucătorul, au acelaşi înţeles, (vezi în cap. *Definirea termenilor specifici* sensul exact al fiecăruia).

lată cum i-am tradus:
1) ***Object = Scop*** (vezi definiţia pentru „Scop"). Am ales „Scop" în defavoarea „Obiectivului" pentru că, în limba română, sugerează mai degrabă necesitatea şi urgenţa rezolvării problemei. (Obiectul „fizic" din scenă este *physical object* sau pur şi simplu *object).*
2) pentru ***Point of concentration*** (aşa cum era folosit în ediţia 1963) şi ***Focus*** (termen preponderent în ediţia 1983, 1999), folosim, în funcţie de context, ***Punct de concentrare şi/sau Scop.*** (vezi capitolul Il/Punctul de concentrare şi cele două definiţii din cap. „Definirea termenilor specifici": „Punct de concentrare", respectiv „Scop/Punct de concentrare"). Am păstrat în limba română şi termenul „Punct de concentrare" alături de „Scop" pentru că, din instrumentele de lucru pe care ni le oferă metoda Violei Spolin, acesta şi „Procesul" sunt cele mai cunoscute şi au schimbat modul de gândire al artei actorului; de asemenea, încă de la prima traducere, cea a doamnei Liudmila Cernaşov, termenul a fost corect înţeles ca Punct *mobil* de concentrare, *vehicul ce transportă jucătorul spre realizarea Scopului.* Să reţinem totuşi şi să ne asumăm observaţia autoarei din „Prefaţa la a doua ediţie" de la începutul acestui manual referitoare la ceea ce-i sugerează termenii în limba engleză:
„Punctul de concentrare îmi sugerează un *scop finit* şi te poate orbi, ca o lupă ţinută asupra unui obiect sau ca un profesor care, concentrându- se profund la ceva, cade de pe scaun. Pe de altă parte, „Focus" îmi sugerează o *energie în mişcare,* asemenea unei mingi care se mişcă continuu; jucătorii sunt foarte conştienţi de tot ceea ce se petrece în jurul lor în timp ce sunt cu ochii pe minge."
Şi în limba română „Scopul" sugerează finalitatea - de aceea am păstrat şi termenul „Punct de concentrare" - pentru a avea un cuvânt pentru *vehiculul care-l transportă pe actor spre realizarea Scopului.*
De asemenea, în limba română pentru a defini „Scopul" ca „energie în mişcare" trebuie să întrebăm *„în ce scop? ", „ Cu ce scop? ".* „Focus" = „Scop" este foarte des folosit şi cu sensul de „concentrare" sau „problemă".
3) ***Problem*** = problema aleasă de grup este Punctul asupra căruia trebuie să se concentreze toţi membrii grupului (profesor, studenţi, regizor, actori) pentru a o rezolva împreună, Scopul care-i reuneşte pe toţi.

Side-Coaching = Indicaţie pe parcurs (în ateliere) sau Indicaţii scenice (în repetiţii)
Side-coach = conducătorul grupului poate fi profesorul-regizor sau un student ales la un moment dat prin Acord colectiv = antrenor

Pentru „Relaţie" Viola Spolin a folosit doi termeni: întâi *Relationship* pe care, din ediţia 1983, 1-a înlocuit cu ***Relation:*** „Termenul „Relationship" este static şi implică interpretarea unui rol, iar „Relation" este o forţă în mişcare - a vedea, a auzi, a percepe." („Prefaţa Violei Spolin la a doua ediţie")

Foliow the follower! = Urmează-1 pe cel care te urmează! Urmează-ţi partenerul!
Don't initiate! = Nu iniţia! - aceste indicaţii îl ajută pe jucător să deprindă organic ascultarea şi îi deschid supape pentru comunicarea non-verbală şi pentru cooperare.

Involvement = „Implicare" în sensul de „Acţiune cu", „Relaţie"

- *Involvement with the object* = concentrare asupra temei, PDC-ului, urmărirea Scopului
- *Stage involvement* = relaţie scenică: cu partenerii = „relationship with fellow actors" sau cu obiectele din scenă = „involvement with objects" sau „object-involvement".

Physicalization = fizical izare
Tot în perioada când lucra cu actori-copii la Young Actors Company, Viola a schimbat termenul lui Stanislavski „simţire", *,/eeling*" (vezi cap. I), cu „fizicalizare": „Viaţa ia naştere din relaţii fizice... Fie cu recuzită, costume

sau cu o emoţie puternică, actorul poate numai *să ne arate fizicalizând*"." (cap. I, Fizicalizarea) „A arăta" este fizicalizarea Punctului de concentrare şi nu este pantomimă. Decurge din problemă şi nu este ceva impus ei. „A povesti" este ceva calculat şi vine din cap; „a arăta"/„a fizicaliza" este ceva spontan şi vine din intuiţie, (cap. III)

Activity = Acţiune fizică (sau „stage activity", „outward stage movement", etc.) (în sens negativ: „activity" = acţiune nemotivată, simplă activitate)
Ittner Action = Acţiune interioară („internai movement") = se referă la fizicalizarea emoţiei („physicalization of feeling") şi înlocuieşte termenul „emoţie" („emotion") ori de câte ori se poate. (cap. XI - „Emoţia")

Occupation = Acţiune fizică (uneori termenul este folosit cu sensul „magia teatrului")
Preoccupation = Acţiune mentală, gând.
„They must have total occupation (physical) together and total preoccupation (thought) at the same time." („Preocupare B", cap. VI)

Present experience (Experienţa prezentă) // ***Recall*** („Amintiri", „Reamintiri")
„Reamintirile trebuie evitate, deoarece sunt mai utile din punct de vedere clinic decât artistic. Experienţa prezentă este preocuparea principală a atelierelor de arta actorului, iar amintirile vor apărea şi vor fi selecţionate spontan când va fi nevoie de ele." (cap. III)

Playing = Playing a Role = a juca la fel ca într-un joc, a te implica în PDC, a relaţiona, a improviza, a juca rolul, nu pe tine; a-ţi păstra identitatea; „a juca" înseamnă a fi „în proces".
Termeni opuşi:
Acting = Role-Playing = a juca teatru, a evita PDC, a interpreta un rol, a te ascunde în spatele personajului, a impune un personaj în opoziţie cu a crea rolul pornind de la o problemă; se opune dezvoltării organice prin Relaţie; a juca de unul singur; un perete între parteneri, (vezi cap. „Definirea termenilor specifici")

Mirroring *one"s self*= oglindire, auto-reflectare (chiar auto-admirare); se referă la „a juca teatru", „a interpreta".

Mirroring others = a-i oglindi pe ceilalţi, a deveni o reflecţie a altuia. ***Integration*** = Motivaţie

1. Motivaţie, justificare (Actorul trebuie să transforme indicaţia scenică în experienţă organică, motivată); integrare în situaţie, parte a situaţiei, a realităţii create („...actors are integrated...").
2. Integrare într-un tot unitar, unificare („integrating all production facets into a unity")
3. înţelegere, asumare („a girl integrated all she learned")

încă din ediţia 1983, Viola a înlocuit termenul „Motivation" cu „Integration": „Motivation" este un termen limitat şi subiectiv; îl scoate pe jucător din ceea ce se întâmplă viu pe scenă şi sugerează că trebuie să ai un motiv pentru tot ce faci". („Prefaţa Violei Spolin la a doua ediţie")
„Organic experience" = „Integrated experience" = experienţă organică, asumată, acţiune motivată.

For what reason = Din ce motiv (De ce?) ***For what purpose =*** Cu ce scop? în ce scop?

Space Object = Obiect INVIZIBIL, ***Space Substance*** = Substanţa INVIZIBILĂ
Este esenţial faptul că s-a corectat termenul „Obiect imaginar" folosit eronat în prima traducere. Viola Spolin se referă la „Obiect Invizibil"
în sensul în care actorul face invizibilul vizibil. De asemenea „Substanţa spaţială" este, de fapt, „Substanţa invizibilă".
- Capitolul III - introducerea de la „Substanţa invizibilă": „Obiectele făcute din substanţă invizibilă pot fi privite ca materializări ale eului nostru (invizibil) în lumea vizibilă, percepute intuitiv/senzorial ca fenomene

manifeste, *reale!* Când *invizibilul* (necunoscutul, nenăscutul din noi) *devine vizibil* - văzut şi perceput - se naşte magia teatrului! Acesta este *terenul fertil* al poetului, al artistului, al cercetătorului."
- „Prefaţa Violei Spolin la a doua ediţie": „Obiectele invizibile sunt proiecţia necunoscutului, a sinelui, în lumea vizibilă. Când un jucător aruncă o minge invizibilă altuia, acţiunea face vizibil contactul dintre ei. Nu există pauză de timp între sesizarea problemei şi rezolvarea ei. Jucătorul nu are timp să se gândească la joc - el joacă."
- Mai mult, Viola Spolin opune termenii „Imaginar" (şi acţiunea de a imagina, de a inventa) şi „Invizibil": „Cei mai mulţi actori pot lucra cu substanţa invizibilă la fel ca şi cum ar lucra cu orice obiect maleabil, îşi găsesc obiectele cu o încredere care arată exactitate şi adevăr. Poate că se întâmplă astfel pentru că actorul nu construieşte obiectul din imaginaţie, nu-1 inventează, ci îl descoperă intuitiv aşa cum apare el din spaţiu." (Observaţia exerciţiului „Modelarea substanţei invizibile/exerciţiu individual", cap. III) „Şi-au imaginat Substanţa invizibilă sau chiar au simţit-o?" (Evaluarea exerciţiului „Introducere în lucrul cu Substanţa invizibilă", Addenda I).
- „în orice formă de artă căutăm experienţa depăşirii a ceea ce ştim deja. Mulţi dintre noi percepem tumultul noului şi artistul este acela care trebuie să aducă până la noi (spectatorii) noua realitate pe care o aşteptăm cu nerăbdare. Vederea acestei realităţi ne inspiră şi ne regenerează. Rolul artistului este de a ne face să o vedem." "Artistul trebuie să exprime o lume care este fizică, dar care depăşeşte obiectele
- mai mult decât o observaţie şi o informaţie precisă, mai mult decât obiectul fizic însuşi, mai mult decât poate ochiul să vadă. Noi toţi
trebuie să găsim instrumentele pentru această expresie. „Fizicalizarea" este un astfel de instrument." (cap.l, „Fizicalizarea") - Invizibilul este „legătura dintre spectatori şi actori" („Reprimarea", Addenda I) Aşadar:

Space object = obiect invizibil (pe care-1 faci vizibil, pe care-1 intuieşti)

Physical object = obiect fizic. Deşi este o construcţie pleonastică, am păstrat-o pentru că, la Viola Spolin, există numai obiecte reale; acestea pot fi fizice, adică vizibile, sau invizibile. *Props* = recuzită

Handprops = obiecte mici de recuzită *Set pieces* = elemente de decor

X-area **=** Zona X = Intuiţie
„Intuiţie este un termen uzat care înseamnă multe lucruri pentru multe alte şcoli. „Zona X" subliniază natura nedefinită, şi poate indefinibilă, a intuiţiei, izvoarele sale ascunse, ceea ce este dincolo de intelect, minte şi memorie, locul de unde vine inspiraţia artistului." („Prefaţa Violei Spolin la a doua ediţie")

Gibberish **=** Vorbire neinteligibilă. Deşi această tehnică ce îndepărtează dependenţa de cuvinte, declanşează răspunsul organic şi potenţează comunicarea, este deja cunoscută şi cu denumirea sa în limba engleză, am păstrat termenul foarte inspirat folosit de doamna Liudmila Cernaşov în traducerea ediţiei 1963.

Environment = Mediul înconjurător (trebuie explorat) ***Stage environment*** = Mediul înconjurător scenic (realitatea scenică; realitatea creată prin Acord colectiv, în cazul teatrului de improvizaţie; realitatea creată în relaţie cu circumstanţele, în cazul teatrului obişnuit, cu piesă scrisă).

The Three Environments = Cele trei medii 1. The immediate environment = Mediul apropiat

2. The general environment = Mediul general
3. The larger environment = Mediul mai larg (cap IV)

(vezi „Munca actorului cu sine însuşi", capitolul V „Atenţia scenică": „cercurile atenţiei").

Two-way problem = problemă cu două direcţii; dă actorilor şi acţiunea fizică şi acţiunea mentală: „The two-way problem gives players both occupation (activity) and preoccupation (focus), helping remove the censoring mechanisms that hold players to old frames of reference and stereotyped behavior." Observaţia exerciţiului „Unde cu acţiune fără legătură", cap. IV)

Immediacy = Aici şi Acum („Then and there")

Immediacy of the stage environment = Aici şi Acum în relaţie cu mediul înconjurător şi cu obiectele/partenerii din el

***Heighten!* =** a intensifica (un gând, un obiect invizibil, o acţiune, o relaţie), a îmbunătăţi, a amplifica (mişcarea), a exagera atât cât este necesar pentru o mai bună comunicare.
***Let it happen!* =** a lăsa lucrurile să se întâmple, să evolueze de la sine; nu interveni, nu te amesteca în proces spunându-le actorilor Cum să meargă, să vorbească, să simtă, etc.

Insight = pătrundere, înţelegere, intuiţie, cunoaştere; a pătrunde esenţa (vezi şi la „Definirea termenilor specifici").

***Share with the audience* -** a include publicul ca partener de joc, a împărtăşi publicului experienţa ta, a te face văzut, auzit de public. Indicaţii pe parcurs: *Shareyour voice!* - Fă-te auzit!

Share with the audience! - Include publicul! Comunică cu publicul! *Share the stage picture!* - împărtăşeşte-ne tabloul scenic! *Share your seif!* Ajută-ne să te vedem!

Share your face! Să-ţi vedem faţa!

***Group Agreement* =** Acordul colectiv = convenţia scenică în improvizaţie (Regulile jocului sau Unde, Cine, Ce-ul = situaţia asupra căreia am convenit)

Agreed Reality = realitatea asupra căreia s-a convenit, convenţie

Blocking = Plasarea în scenă (ocuparea spaţiului astfel încât fiecare actor să fie vizibil) (se mai referă uneori la punerea în scenă a unei piese scrise).

Self-bloching = propria plasare în scenă *Non-directional Blocking* = plasare non-regizorală în scenă *Integration in Blocking* = asumarea Indicaţiilor regizorale

Ad-lib = (în sens negativ, aşa cum e cel mai des întâlnit în carte, vezi şi cap. „Definirea termenilor specifici") improvizaţie aiurea, pe lângă situaţie, invenţie, a verbaliza mai mult decât e cazul, a te da deştept. ***Ad-lib*** = (în sens pozitiv) a permite actorilor, mai ales celor cu vorbire greoaie sau celor începători, să improvizeze textul până când se formează relaţiile, (vine din lat. Ad libitum)

Characterization = caracterizare: (în sens negativ) selectarea unor manierisme fizice, tonuri vocale, ritmuri, etc. pentru a juca un tip de personaj.
Characterization = caracterizare (sens pozitiv): a da viaţă personajului prin realitatea fizică.

Time lag = pauză de gândire, răgaz de gândire, decalaj („Când un jucător aruncă o minge invizibilă altuia, acţiunea face vizibil contactul dintre ei. Nu există pauză de timp între sesizarea problemei şi rezolvarea ei. Jucătorul nu are timp să se gândească la joc - el joacă." - „Prefaţa Violei Spolin la a doua ediţie").

Integrity = onestitate, în sensul de a fi cinstit, sincer, adevărat, a nu minţi pe scenă.

Run = stagiune/ perioada stabilită pentru jucarea unui spectacol ***Sides*** = textul fiecărui actor, partitura. (*rehearsal with sides* = repetiţie cu textul în mână/ *rehearsal without sides)*

Evoluţia de la ateliere la spectacol (vezi cap. XVII, XVIII):

I. Workshops

II. Rehearsals

- *Sit-down reading* = lectura la masă
- *Run-through* = şnururi
- *Relaxed rehearsals* = repetiţii „relaxate"
- *Spot Rehearsals* = repetiţii „la obiect"
- *Walk-around rehearsal* = repetiţii cu mişcare (with/without sides)
- *Makeup rehearsals* = repetiţii cu machiaj
- *Special run-through* = şnurul special
- *Technical run-through* = şnurul tehnic
- *Dress Rehearsal* = repetiţia cu costume
- *Preview Performance* = avanpremieră sau vizionare
- *Performance/ Public Performance* = spectacol

Seasoning = maturizarea actorului prin experienţă
Seasoned actor = actor experimentat, matur (conştient de sine, se adaptează la cerinţele scenei şi ale partenerilor, e responsabil faţă de spectatori).

Skills = aptitudini, abilităţi, capacităţi, experienţă, talent, competenţe, („the most skilled actor/director" se poate traduce şi prin „experimentat" şi prin „talentat" deoarece Viola Spolin consideră că talentul este, de fapt, „o mai mare capacitate individuală de a experimenta"; cap. I).

Hreakthrough = momentul în care spontaneitatea studentului apare ca să poată întâmpina o criză pe scenă; moment de progres; ceea ce profesorul Cojar numeşte „geniul de moment".

Random walk = Mersul întâmplător prin tot spaţiul
Random formations = Formaţii întâmplătoare (formează adevărate tablouri scenice şi pot fi şi ordonate.)

To get out of the head into the space = a ieşi din minte şi a intra în spaţiu; a ieşi „din cap"; a fizicaliza. *Get out of your head!* Ieşi din capul tău!
(vezi definiţia pentru „a fi în capul tău" în „Prefaţa Violei Spolin la a doua ediţie" de la începutul manualului). Chiar dacă sună foarte rudimentar în limba română, am ales această traducere pentru că Viola se exprima întotdeauna foarte concret, iar a înlocui „your head" cu „mintea ta" înseamnă a opera o reducţie. Când spune „eşti în capul tău" Viola se referă la faptul că actorul este hiper- conştient de sine şi nu intră în relaţie cu mediul şi cu partenerii. (Neva Boyd numea asta „raportare la sine" - „Self-reference") Când se lucrează cu obiecte invizibile, se întreabă: „Were objects in space or in player's heads?" cu sensul: au fizicalizat obiectele invizibile, astfel încât ele au devenit vizibile şi pentru noi? (vezi evaluarea exerciţiului „Unde. Schiţe", cap IV).

Frame of Reference = Sistem de referinţă (se referă în general la sisteme vechi de referinţă, la şabloanele culturale, la prejudecăţi). *Set attitudes* = şabloane, tipare comportamentale

Stage picture = Tablou scenic (totalitatea a ceea ce se întâmplă pe scenă).
Tug-of-War = legătura, conexiunea dintre jucători, ca o frânghie reală, (vezi exerciţiul cu frânghia invizibilă cap. III).

Stage attitudes and stage behaviour = comportamentul profesionist, etica profesională.

Subjective/Objective = Subiectiv/Obiectiv (exemple de termeni opuşi în acest sens: invenţie/ realitate; emoţionare/emoţie; joc teatral/ fizicalizare; etc.)

Off-balance = când actorul este surprins nepregătit, nesincronizat, i se dă o comandă la mijlocul unui cuvânt sau al unei acţiuni. Fără să fi avut timp de gândire, el încorporează dezechilibrul („Off-balance is built in." - pg. 375 original), devine spontan, rămâne în proces. („În the off-balance moment, the source of new insights is tapped." pg. 385 în original).

To contact an object = to use; doar în cazul unui obiect invizibil poate fi folosit şi verbul „a intra în contact": „... uses or makes contact with a large object ..." (vezi „Adaugă o parte", cap. IV).

Trust the Scheme = încredere în sistemul de lucru propus, în ceea ce propune el: lucrul asupra problemei; a lăsa PDC să-şi îndeplinească sarcina; a avea încredere în metodă.

Mihaela Balan-Beţiu,

traducătoarea ediţiei 1999 a „Improvizaţieipentru teatru"